S2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

KONZOL



ANGYALI ÖRDÖG

TEKKEN DARK RESURRECTION (PSP)

HAVI TÉMÁNK: VIDEOJÁTÉK KIÁLLÍTÁSOK • RESERVOIR DOGS • FIFA 07 • ANT BULLY • FF7 DIRGE OF CERBERUS
SPY HUNTER NOWHERE TO RUN • PAINKILLER • PREY • CHROMEHOUNDS • VALKYRE PROFILE LENNETH • TETRIS DS


576

TARTALOM

AKTuális 97

2006 SZEPTEMBER – MINDENFÉLE ÚJÍTÁSOK HÓNAPJA

Nem is olyan rég kérdezte meg tőlem valaki, hogy miért pont a nyár az uborkaszezon a videojátékok világában, hisz ilyenkor szabadulnak ki a fiatalok a sulikból, ezer az idejük, és pont ilyenkor tudnák rojtosra nyomni az újabbnál-újabb stuffokat. Van logika a kérdésben…

De tényleg, miért?

Aztán rájöttem valamire, és nem is kellett sokat agyalnom rajta: csak a saját példámat kellett megvizsgálni, hisz én főszerkesztőként már olyan vagyok mint Pavlov kutyája: minden hónap ötödike körül már automatikusan folyik a nyálam (csengetés nélkül is), ez ugyanis a „kritikus" lapzárta ideje. Pontosan tudom, mikor lehet kicsit lazítani, vagy mikor fogunk megszakadni, és tuti biztos, ahogy a több éve nálunk publikáló tesztelők is így vannak ezzel – ők is tudják, mikor lehet barátnővel szakítani, vagy esetleg megbetegedni, és mikor nem. Én pl. legalább 10 éve nem maradtam ki a melóból (szép is lenne, ki hegesztené össze a Konzolt?), a körzeti orvosomat még soha nem is láttam… Szóval, hogy válaszoljak a kérdésre, azért van nyáron holtszezon, mert a videojátékiparban dolgozók ilyenkor pihenik ki az egész éves hajtást.

Idén Attila a Hawaii szigeteken, a csúnya pálmafák és a ronda fehér homok társaságában pihente ki fáradalmait (Hawaii = Berekfürdő, mielőtt leanyáznátok), ahonnan orchidea-füzért ugyan nem hozott, de legalább járt az agya, és tovább csinosította a dizájnt: új az értékelőnk és új elemek vannak a fejlécben is, itt kerekített, ott szögletesített, új színeket álmodott meg, szóval a kedvetekre akart tenni. Én is szigeten voltam, a Szigeten, ahol egy hét megfeszített *dejólvagyok* után újfent rá kellett jönnöm, hogy Los Angeles ide, London oda, azért ez a legeslegnagyobb feeling – *nekem*. Még az sem árnyékolta be fergeteges örömmámorom, hogy a nyitónapon, szerdán este rögtön kirabolták a lakásom, amit csak csütörtökön reggel, ébredés után vettem észre – a majmok még doboltak a fejemben, amikor kihívtam a helyszínelőket. (De azért minden nap kimentem, úgysem maradt semmi, amit a továbbiakban elvihettek volna.) Augusztusban aztán a cégvezetés egy salamoni döntés eredményeként lelőtte az 576.hu-t, amit sokan Magyarország leggyorsabb videojátékos híroldalának tartottak. Már majdnem kitört a pánik, de csak majdnem, mert rekordidő alatt összehoztuk az 576konzol.hu koncepcióját, amit Wilson és Stinger (később csatlakozott hozzánk Petúnia, aki – doppergés – egy igazi hús-vér csaj gémer csaj témákkal, csak felfogással, csaj életérzéssel!) segítségével sikeresen be is indítottunk. Új oldalunk nem híportál, hanem valami olyan egyedi szösszenet, amit eddig rajtunk kívül még senki sem mert megkockáztatni: az 576konzol.hu a papírmagazin online kiegészítése olyan cikkekkel, hírekkel és színes, nem csak konzolos kérdéseket érintő fórumtopikokkal, amelyekkel gondolkodásra, beszélgetésre és vitára akarjuk invitálni a magyar konzolos scénát.

Formálni akarunk titeket, hogy ti is formáljatok minket! Gyertek, beszélgessünk!

A végére hagytam néminemű (nemi) meglepetést is, ami a Konzol talán legkultikusabb részét, a Csevegőt érinti: szeptembertől én már csak másodhegedűs leszek a levelezési rovatban, a stafétabotot ugyanis átadtam egy tüneményes vadmacskának (fajtája leopárd, nőstény), aki azt terjeszti ugyan, hogy én levadásztam, pedig csak egy bokor aljában találtam Afrikában: ő Zsina, aki néha dorombol, mint egy cica, néha viszont leharapja a karodat, amikor kaját nyújtasz neki. Fogadjátok nagy olyan szeretettel, amilyen lelkesedéssel ő elvállalta a levrov szerkesztését! Az állatokat etetni szabad. SzEGAsztok!

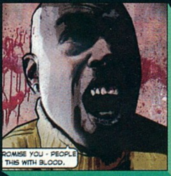
Martin













Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

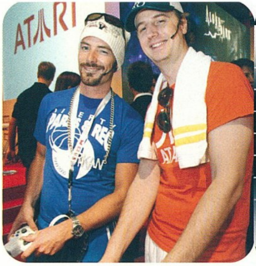
ISSN 1417-9296

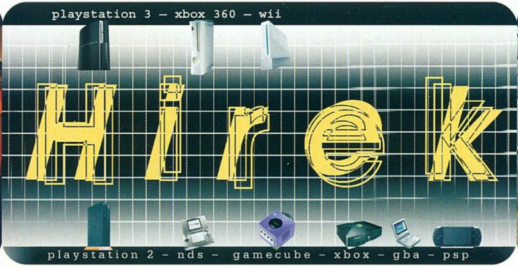
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Tekken: Dark Resurrection (PSP)







GAMES CONVENTION 2006

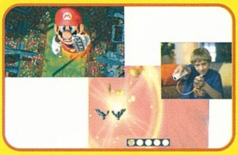
Az augusztus végén (augusztus 23-26) Lipcsében megrendezett **Games Convention** ismét vaskos tanulságokkal szolgált. Elsőként: a kezdetben szinte kizárólag a német piacra koncentráló expo lassan, de biztosan kezd összeurópai eseménnyé válni. Az ECTS (…és az azt helyettesíteni / pótolni kívánó angol kiállítások) megszűnésével gyakorlatilag a GC maradt az egyetlen hely Európában, ahová nagy számban, jó időpontban lehet tömegesen beterelni a játékosokat. A Games Convention ugyanis (ellentétben pl. az E3-al, vagy boldogult emlékű ECTS-sel) „nyitott" rendezvény, az egy darab szakmai-sajtó napot (az elsőt) leszámítva barátságos áron válthat rá belépőjegyet minden érdeklődő – akár még a magyar is, ha kellő előrelátással időben foglalt magának szállást a német városban (amit szépen lassan kezd kinőni a GC – de ez már egy másik téma), és hajlandó autózni / vonatozni egy napot a Games Convention kedvéért.

Másodszor: 183 ezer látogató négy nap alatt (ebből 2600, a világ minden tájáról összesereglett zsurnaliszta), majdnem ötvenezerrel több, mint tavaly. A rapid fejlődésnek a jelek szerint nincs vége, a nagy kérdés inkább az, hogy mennyiben befolyásolja a nyár egyik legváratlanabb (videojáték vonatkozású) eseménye a Games Convention további sorsát. A váratlan hír pedig augusztus elején, erős három héttel a lipcsei összeröffenés kapuinak megnyitása előtt érkezett: **az Electronic Entertainment Expo, azaz az E3 megszünik létezni a korábbi formájában.** Az E3-at szervező Entertainment Software Association (ESA) radikálisan átalakítja a kiállítást: változik a név (*E3 Media Festival*), változik az időpont (május elejéről átkerül nyárra – valószínűleg, nincs még pontos és végleges dátum), változik a helyszín (a méretes Los Angeles Convention Center helyett egy kisebb lokáció – valószínűleg két, egymáshoz közel fekvő Los Angeles-i hotel), és változik a méret is – a korábbi soktízezres látogatószám helyett maximum ötezer érdeklődőre számítanak, szigorúan meghívásos alapon. A nagy átalakítás okairól nem nagyon beszélt az ESA, a háttérből kiszivárgó információk szerint – mint általában mindig – itt is a pénz áll a hátérben. A nagy(obb) kiadóknak az utóbbi időkben egész egyszerűen már nem érte meg az E3, a helybérlet brutális összegekbe került (dollármilliókra tessék gondolni), a csillogó-villogó megastandok sem maguktól épültek fel, az E3-ra kicipelt videók és demók kényszerű összekalapálása csúnyán belerondított a fejlesztési folyamatba (a csapatok a demón / traileren dolgoztak a helyett, hogy a magát a játékot vitték volna előbbre), az ennek fejében nyert publicitás pedig nem volt akkora, hogy megérje a pénzt és felhajtást. A sajtó három napba sűrítve látta a teljes kínálatot, az Expón több száz játék fordult meg, az egyes projektekre (a látogatók részéről) fordított idő pedig egyre csökkent, ami azt eredményezte, hogy a kevésbé neves címek eltűntek a forgatagban. Állítólag az Electronic Arts csapott először az asztalra, aztán szépen felsorakoztak mögötte a többiek is – nem kell hiperdrága E3, jöjjön helyette egy kisebb, átláthatóbb, a kiadói érdekeket jobban szolgáló, és nem utolsósorban olcsóbb, szigorúan szakmai kiállítás. Az ESA lépései ennek tükrében reálisnak tűnnek: a cél az, hogy egy helyen hozzák össze a fejlesztőket, kiadókat, és a sajtót, és biztosítsák a gyors információáramlást. Jó ez nekünk? Majd meglátjuk: annak ellenére, hogy az E3-nak tényleg megvoltak a maga problémái (a látványos külsőségek között gyakran elveszett a valós tartalom, és néha már mi is a fejünket fogtuk a pár óra alatt nyakunkba zúdított információmennyiségtől), de a magunk részéről szerettük. Olyan volt, mint valami videojáték-karácsony, három nap (oké: a konferenciákkal és az utózöngékkel együtt majdnem egy hét) *gaming fiesta* sok új bejelentéssel, rengeteg új látnivalóval, és olyan kijelentésekkel / témákkal, amikről még hetekig lehetett beszélgetni vagy vitatkozni.

Az E3 átalakulásával értelemszerűen új lehetőségek nyílnak a dobogó alsóbb fokain tanyázó kiállítások részére: vajon ki pályázhat a „legnépszerűbb és legfontosabb játékexpo" címére? Például a Games Convention – ahogy fentebb már olvasható volt, rengetegen látogatják, és folyamatosan fejlődik –, de ez Európában van, az Öreg Kontinens pedig még mindig mostohagyermek sok kiadó szemében (ez az idei GC-n is tapasztalható volt, de ne szaladjunk előre…). Például a *Tokyo Game Show* – szintén sokan látogatják, szintén népszerű – de túlságosan a helyi piacra fókuszál, és a jövője is kérdéses. Az E3 átalakulásával egy időben a TGS háza tájáról is homlokráncolásra okot adó hírek érkezetek: a szervezők állítólag itt is változtatásokon törik a kobakjukat, felmerült a TGS „megszűntetésének" lehetősége – jövőre állítólag (nem hivatalos információ!) a rendkívül népszerű Tokyo Anime Fairrel olvasztanák össze a rendezvényt, ami (tekintve a hasonló célcsoportokat – a TGS mindig is inkább a játékosoknak, mint a szakmának szólt) nem tűnik elvetélt ötletnek… Aztán itt vannak aztán az új trónkövetelők: a Consumer Electronics Association (az elsősorban szórakoztató elektronikával, és hardveres újdonságokkal foglalkozó CES szervezői) a változásoknak hírét véve rögtön jelezték, hogy komolyon elgondolkodtak a CES kínálatának bővítésén – természetesen a videojátékok kerülnének be az arzenálba. A CES-től amúgy sem idegen a videojáték-téma, a kilencvenes évek közepén, az E3 igazi térnyerése előtt volt már ott hasonló – sőt, kifejezetten rangos és elismert rendezvénynek számított annak idején (a sors iróniája: pont a konkurens E3 növekvő népszerűsége miatt törölték a kínálatból a játékokat anno…). Consumer Electronics Association egyelőre közvéleményt kutat, bizottságot állít fel a helyzet megfelelő körüljárására és kiértékelésére, aztán döntenek arról, hogy (ismét) belevágnak e buliba. Kérdéses, hogy milyen formában kívánnak porondra lépni: külön kiállítást akarnak, vagy a meglévő rendezvényt „fejlesztenék tovább" a játékokkal. Érdeklődők (állítólag) már vannak, elsősorban az E3 átalakulásával globális prezentációs lehetőségektől eleső kisebb kiadók / fejlesztők látnák szívesen a CES tartalmi bővülését. A nagyok (Electronic Arts, Activision, Ubisoft) pedig a saját, külön bejáratú rendezvényeikre fognak koncentrálni: az eddig is futó, egy kiadó által szervezett / lebonyolított sajtótalálkozók kerülnek fókuszba, nyilvánvalóan a korábbinál némileg nagyobb csinnadrattával, és több új bejelentéssel / információval / meglepetéssel megtámogatva. Az eredmény: nem egyszerre, hanem darabokban, kiadókra bontva kapjuk meg ugyanazt, amit eddig az E3-on három nap alatt. Információs szempontból talán jobb így, az Electronic Entertainment Expo-t jellemző felhajtás és felfokozott izgalom viszont hiányozni fog…

A jövő taglalása után térjünk vissza a jelenbe (illetve: a közelmúltba). A Games Convention hivatalos nyitány előtt idén sem maradhattak el a jól megszokott sajtókonferenciák. A sort idén a **NINTENDO** nyitotta. Nintendóék GC-s szereplésétől mindenki sokat várt, köszönhetően elsősorban annak, hogy a „Wii prove our promise" („Bebizonyítjuk az ígéretünk" – egyértelmű utalás a Wii-re a We / Wii szójátékkal) szlogent választották a Games Conventionre. Mit vártunk? Ilyen felvezetés után alapesetben azt, hogy új konkrétumokra derül fény, és a Nintendo (a Microsoft tavalyi példáját követve) Lipcsében annak rendje és módja szerint világgá kürtöli a Wii várható árát és a régiókra bontott kilövési időpontokat. Nem tekergetjük tovább az Olvasó idegeit: nem történt ilyesmi, sőt, kis túlzással azt lehet mondani, hogy szinte semmi nem történt. A konferencia első felében a német Nintendo divízió adta elő a szokásos (és mindhárom konzolgyártó által rendszeresen és kötelezően elővezetetett) „minden nagyon szép, minden nagyon jó, remekül megy az üzlet, örüljünk együtt" szólamokat. Konkrétan: több mint egymillió eladott Nintendo DS Németországban, a DS Lite-ot is viszik, mint a cukrot, a közönség meg bővül, megállíthatatlanul – a Brain Training (germán barátainknál: *Dr. Kawashima's Gehren-Jogging*) közönségének huszonöt százalék nő. Ennek örömére hamarosan tovább tréningelheti magát a német lakosság, ősszel jön a Japánban szép köröket futó English Training lokalizált verziója, lehet leporolni az angoltudást. Apropó ősz, és DS: aki eddig a szűkös színválasztékból (fekete / fehér) nem tudta volna kiválasztani a lelkéhez közel álló DS Lite-ot, most ismét tehet egy próbát a kasszáknál – feltéve, ha egy rózsaszín DS Lite az álmai tárgya. A DS Lite Pink október huszonhetedikén érkezik Európába, pont megfelelő időben ahhoz, hogy ravasz módon ezzel lepjük meg karácsonyra az asszonypajtást. A DS szekcióban felsorakoztatott újdonságok sora ezzel nagyjából le is zárult, a konferencián bemutatott DS videócsokor (Starfox Command, Big Brain Academy, Hotel Dusk 215 Tomb Raider Legend, Tenchu DS, Zelda: Phantom Hourglass) nem véletlenül volt ismerős – pontosan ugyanezt láttuk májusban Los Angelesben.

A konferencia második traktusa a Wii jegyében tellett. Megjelenési időpont és árbejelentés egyelőre nuku, erre minden valószínűség szerint az e havi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben (szeptember közepén) tartott Nintendo sajtótájékoztató(ko)n kerül majd sor – azaz ezeket a sorokat olvasva Te akár már tudhatod, amit mi most még nem… :-) Az elmúlt két év Nintendós megmozdulásairól már jól ismert „a Wii mindenkinek szól, a zászlaja alatt egyesülnek majd a hardcore és az alkalmi játékosok" beszéd elhangzása után (ismét) ismerős képsorok következtek – az E3-on bemutatott videópakk újra (Red Steel, Warioware, Wii Baseball / Tennis, Zelda, Metroid Prime 3, Excite Truck, Super Mario Galaxy), lényegi változtatás nélkül. A végére azért csak előhúztak valami újdonságot az addig elég lapos Wii-kalapból: két, eddig nem ismert, a Nintendo által gondozott Wii játék került terítékre. A **Mario Strikers Charged** a tavalyi, Cube-ra megjelent fo-



cis Mario-mellékág direkt folytatása, ezúttal Wii-re. Az alapfelállás nem sokat változott, továbbra is roppant lazán kezelt focit kapunk, a korábbinál is több speciális mozdulattal, és persze a jól ismert szereplőkkel nyakon öntve (Mario és teljes kompániája














szerepel, a rosszfiúkkal kiegészülve). Ami új: a grafika (nem estünk hanyatt tőle, a tavalyinál szebb, de futhatna akár Cube-on is), és persze az irányítás. A kontroll-metódus természetesen teljes mértékben kihasználja a mozgásérzékelős Wii-irányítót, és a „nuncsaku" tartozékot – az alapmozdulatok könnyen kivitelezhetőek, a speciális mozgásokhoz azonban már a kontrollerrel kell bűvészkedni. Az első rész leginkább multiplayerben villantotta ki a foga fehérjét, ha a folytatást megbolondítják egy korrekt online multi módusszal, érdemes lesz rá odafigyelni. A másik új bejelentés a **Battalion Wars 2** (rövidítve még jobb: BWii). A MS



Charged-hoz hasonlóan itt is van Gamecube-os előzmény ugyebár, a tavalyi első epizód személyében. A műfaj (akcióelemekkel bőségesen kevert valósidejű stratégia) a BWii esetében sem változott, és a Games Conventionön (zárt ajtók mögött) mutogatott rövidke (alig pár perces) játszható demo alapján a játékmenet alapjait sem zargatták a Nintendónál. A focis Mario-val ellentétben itt már (első blikkre, és a bevallottan nagyon korai verzió alapján) nem sikerült a Wii sajátos irányítási lehetőségeihez passzintani a játékot, a vezérlés kifejezetten nehézkesnek tűnt – a BWii a nuncsaku kontroller több gombját használja, a Wiimotetal lehet nézelődni, és... és egyelőre nem nagyon áll kézre a dolog, érdemes letölteni párat a neten keringő kamerás gameplay videók közül, szinte mindenki bénázik vele. A beígért többszereplős online multi jó dolog, a grafika nem fejlődött jelentősen, de ez még bőven változhat a 2007-re belőtt megjelenésig – és az irányítási problémákat is ki lehet kalapálni addigra.

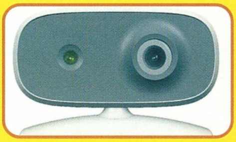
Ennyit a Nintendo konferenciáról, időrendi sorrendben tovább lépve a **MICROSOFT** sajtótájékoztatójára vetünk egy hosszabb pillantást. A kötelező önfényt a Microsoft is adatokkal próbálta alátámasztani: az Xbox 360 tartja a korábban meghatározott ütemtervet, június végéig bezárólag sikerült túladni 5 millió konzolon (világszinten), és ebből Európa is jelenősen kivette a részét (1.3 millió eladott X360, szintén június végéig). A számok után egy minket is érintő bejelentés következett: **az Xbox 360 november harmadikán debütál hivatalosan Magyarországon.** A magyar premierrel párhuzamosan (értsd: szintén november harmadikán) az X360 Csehországban, Lengyelországban és Szlovákiában is felkerül a polcokra. További jó hírek: az MS nem csak a hardver forgalmazását kezdi meg, hanem *lokalizált, magyar nyelven kommunikáló játékokat* is kínál az Xbox 360 mellé (a Project Gotham Racing 3, a Kameo és a Perfect Dark Zero képezik a nyitókínálat alapját). A bejelentéseknek nincs vége, lássuk a hardveres újdonságokat. A HD-DVD lejátszó megjelenési időpontja még mindig nem tisztázott (valami-



kor ősz folyamán lehet számítani rá), az *Xbox 360 Wireless Racing Wheel* novem-



berben érkezik, lesz benne force feedback, és a PGR3 speciális FFB-et támogató verziója jár hozzá bónuszként – amíg a készlet tart. Az erős egy éve beharangozott *Xbox 360 Live Vision* (a kamera, ugyebár) is megvásárolható lesz idén ősszel: ez önállóan és csomagban is kínálja magát. A csomag tartalmazza az Xbox Live Vision kamerát, egy 12 hónapos Xbox Live Gold tagságot, Xbox 360 headsetet, és két Xbox Live Arcade játék teljes verziójának ingyenes letöltését: a népszerű UNO kártyajátékot és a TotemBall-t, a Freeverse and Strange Fla-



vour Ltd.-től, új 3D-s platformerét. A vezeték nélküli csetelésre vágyók az *Xbox 360 Wireless Headset*tel lephetik meg magukat – novemberben.

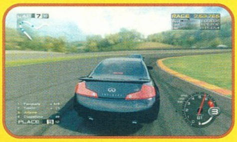


A kiegészítők sora után lássuk a játékfrontot: itt sajnos már kevésbé tudunk újdonságokról beszámolni. Az MS javarészt az E3-on már látott videókat mutogatta, láthattunk egy kibővített trailert a novemberben debütáló gyerkőcöknek szánt tündibündi szőrősállatka-nevelgetős *Viva Pinata*-ból,



meghallgathattuk, hogy milyen jó lesz nekünk a 2007 elejére ígért Windows Vista játékcentrikus szolgáltatáscsoportja, csodálkozhattunk egyet (ismét) a *Crysis* grafikáján (konzolokra még mindig nincs bejelentve, és a fejlesztő reflexszerűen a „jelenleg a PC-s verzióra koncentrálunk" mondattal ütik el a konzolista változatok létét firtató kérdéseket, de van rá egy üveg jobbfajta pezsgőnk, hogy nem marad PC exkluzív – az über-FPS-t fejlesztő Crytek több hónapja keres konzolos téren tapasztalt munkatársakat az offline és online álláshirdetéseiben, valószínűleg nem portásnak vagy éjjeliőrnek akarják felvenni őket...). A konferencia végére MS-ék is tartogattak egy kis (?) meglepetést: bejelentették, hogy idén az „Xbox 360 lesz a next-gen foci otthona". Konkrétabban: a *FIFA 07* (róla még lesz szó) és a *Pro Evolution Soccer 6* 12 hónapig „nextgen exkluzív" Xbox 360-on, a következő generációs konzolok közül csak az MS gépén lehet majd játszani velük. A PES6 exkluzivitásának időtartalma mögé ugyan kapásból kérdőjel került (a PES-széria producere, Shingo Takatsuka meglepetten nyilatkozta, hogy ő nem 12 hónapos, csak az év végéig tartó „nextgen exkluzivitásról" tud – már csak azért is, mert javában dolgoznak a PS3 verzión, és 2007 első felében meg is kívánják jelenteni azt), de ettől függetlenül a fegyvertény még fegyvertény marad – aki **idén** a két népszerű focis sorozat soros inkarnációinak nextgen változatával óhajtja szórakoztatni magát, kizárólag Xbox 360-on teheti azt. Mivel a konferencia előtt egy kormány pihent az asztalon, mindenki *Forza Motorsport 2* gameplay demót várt – hi-





ába, mert trailer ugyan volt belőle, de ismét csak (bevallottan) CG-videó, annak mondjuk elég látványos. Forza-fronton ennek ellenére tudunk némi újdonsággal szolgálni, három darab kép személyében. Kissé félve adjuk közre őket: „kiszivárgott" ingame shotok, az első hivatalos fotók a lapzártánk után két nappal fognak befutni – a jelenlegiek abszolút nem hivatalosak, így értelemszerűen akár hamisak is lehetnek (...de valószínűleg nem azok, mert az MS nem nagyon cáfolt semmit velük kapcsolatban az utóbbi napokban). Jövő hónapban visszatérünk a Forza-témára, akkor már a hivatalos képekkel és információkkal tarkítva a beszámolót.

Most jönne a **SONY** konferencia – ha lett volna ilyesmi. Nem volt. Váratlannak nem volt váratlan, aki körültekintően követte a Game Conventiont megelőző nyilatkozatokat, számíthatott rá, hogy a Sony idén az „ott is leszünk, meg nem is, viszünk is vala-





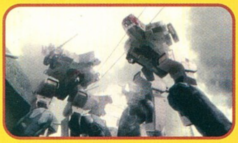






mit, meg nem is" politika mentén kezelte a lipcsei expót. A konferencia elmaradását magyarázták sok mindennel (van még bejelentésre váró újdonság a PS3-mal kapcsolatban, amit még nem tudnak / akarnak felfedni, blablabla), az igazság valószínűleg az, hogy a Sony a szeptember végi TGS-re gyűr teljes erővel. Ott lesznek kipróbálható, játszható PS3 anyagok (nem is kevés) – a Games Conventionön egy darab sem volt, a régi E3-as videók mentek egymás után, ha nem, lett volna új / bővített *Metal Gear Solid 4* trailer (főszerepben a durvulens csir-



kelábú-metalgearek), akár egy táblát is kitehettek volna, „töltsétek le az E3-as trailereket, oszt jó napot" felirattal.

A játszható anyagokat mondjuk a Nintendo sem vitte túlzásba, az egyszeri látogató hiába ragadott volna Wii-irányítót a kezébe, nem nagyon volt lehetősége rá – az ilyesmi a Lipcsei Vásárközpont zárt, belső helységeibe bebocsátást nyert zsurnalisztáknak volt fönntartva, és még ők is csak mértékkel, néhány rövid demo erejéig kóstolhattak bele a mozgásérzékelős jövőbe. Egyedül a Microsoft vette a fáradtságot, hogy játszható, tapintható-kipróbálható Xbox 360 játékokkal szórja meg a GC-t – meg is tették becsülettel, a közeljövő szinte összes jelentősebb X360 játéka mellé oda lehetett állni egy gyors próbára. Piros pont az MS-nek, még akkor is, ha nyilvánvalóan ők vannak most a legelőnyösebb helyzetben, ha egy kiállítás következő generációs masinákkal történő ellátásáról, és kipróbálható játékok biztosításáról van szó – a két másik versenyzőnél még nincs végleges gép, csak „mostmár-majdnem-teljesenkész" prototípusok.

A három konzolgyártó viselt dolgainak bemutatása után nézzük a játékok körmére: az E3-as tudósításhoz hasonló kiadói bontást most nem csináltunk (felesleges, annyi új játék nem volt kint), inkább azokból a címekből szemezgetünk, amik jobban megragadták a figyelmünket a Games Conventionön (és egy huszárvágással közéjük hajítjuk a nyár említésre méltó újdonságait is).

FIFA 07 (PS2, XBOX, XBOX 360, GC, GBA, NDS, PSP)

Az Electronic Arts idei sportjáték-arzenáljának európai zászlóshajója akár két játéknak is tekinthető (vagy ha úgy tetszik, háromnak): külön csapat dolgozott a jelenlegi generációs és zsebkonzolos változatokon, és külön gárda (az EA Vancouver-i részlege) babusgatta a nextgen – azaz az Xbox 360 – verziót. Az eredmény: a jelenlegi generációs változatok hozzák azt, amit egy-egy rendes FIFA-folytatástól általában elvár a játékos (a grafikát itt már nem nagyon tudták fejleszteni, animációs és irányításbeli finomítások történtek), az Xbox 360 inkarnáció viszont teljesen új játék – új grafikus motor, új animációs rendszer és nem



utolsósorban új fizika, az alapoktól újraépítve (a csapat bevallása szerint több mint 100 ezer munkaórát öltek a motor / animáció / fizika újrakreálásba). Az eredmény: a tavalyi (mindenhol enyhe csalódást okozó) Road to World Cup, és a nyári WC 06 után a jelek szerint ősszel a FIFA 07 személyében végre megszületik az a következő generációs FIFA, amire a széria rajongói egy jó éve várnak. Amit ígérnek: radikálisan jobb / élethűbb animáció, a sorozatot korábban jellemző „a játékos lábához ragadt a labda, és ott is marad mindörökre" rendszer totális eliminálása – a labda látványosan éli a maga életét, új dimenziókat adva a cseleknek és a szereléseknek. Az első képek alapján a FIFA 07 Xbox 360 verziója kifejezetten jól néz ki, sikerült visszavenni a játékosok „műanyag-csilloogásából", jól mozog, vaskos online komponenst ígérnek mellé (az online multin kívül számtalan letöltéssel, folyamatosan frissített játékostranszferrel), azaz lesz itt minden földi jó – szeptember végén saját kezűleg is megtapasztalhatjuk, hogy mennyi valósult meg a fentiekből.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PS2, XBOX, PSP, XBOX 360)

A rend kedvéért foglalkozunk a FIFA sorozat nagy konkurensével, a Pro Evolution Soccerrel is. A jelenlegi generációs verziókat most hagyjuk, az igazi PES-fanatikusok valószínűleg már rongyyá játszották a japán importot – számunkra a Games Conventionön játszható formában kiállított Xbox 360 változat volt érdekes – már csak azért is, mert ezzel vándorol át a PES sorozat először a következő konzolgenerációs fényesen csillogó (és nem kicsit ingoványos) birodalmába. Ne ragozzuk sokáig: az Xbox 360-as PES6 a jelenlegi formájában



csalódás. Játékmenetében olyan, mint a PS2 változat, grafikájában pedig… ha NAGYON gonoszak akarnánk lenni, akkor azt mondanánk, hogy a grafika sem változott túlságosan sokat. Oké, hogy fellőtték az egészet 720p-re, az is oké, hogy láthatóan ügyeskedtek valamit a játékos-modellekkel is (több poligonból állnak), de a különbség



nem akkora, mint amekkorát elvártunk volna. A Lipcsében bemutatott demo fagyogatott, az irányítás sem volt olyan finom, mint ahogy azt megszoktuk – a Konaminak van még mit tennie az őszi megjelenésig. Amin külön felhúztuk a szemöldökünk: Shingo „Seabass" Takatsuka, a PES-széria apukája határozottan állította, hogy ez már az ő „következő generációs motorjuk", és az ezt követő játékok (így a jövő tavaszra ígért PS3 verzió) is ezt fogják használni. Reméljük csak viccelt…

NEED FOR SPEED: CARBON (PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, WII, NDS, PSP)

A Konzol múlt havi számában már szóltunk részletesen a Need for Speed széria új, ismét az éjszakai versenyzés világát megcélzó folytatásáról – nem ismételjük magunkat, tessék fellapozni a júliusi híradagot, és




magatokhoz szólítani az alapinformációkat, ha eddig még nem tettétek volna meg. Miért térünk vissza most a játékra? Azért, mert Lipcsében az eddig sehol nem látott (azaz: az E3-on nem volt kint, és az EA nyári sajtónapjáról is távol maradt) Wii verziót is ki lehetett próbálni. Sok köszönet nem volt benne: nem akadt olyan ember, aki gond nélkül végig tudott volna menni a kiállított demópályán – és itt most nem arról beszélünk, hogy *meg tudta volna nyerni* a versenyt, hanem arról, hogy *ne állt volna keresztbe* minden egyes kanyarban. Az ok: a bevallottan a fejlesztés igen korai szakaszában leledző Wii verzióban eddig nem sikerült eltalálni az irányítást. A nuncsaku analóg karjával adagolod a gázt és fékezel, kézifék ugyanitt (az egyik gombon), a Wiimote-al pedig kormányzol. A probléma: átkozott érzékeny és furcsán túlkormányzott az egész cucc, egy apró mozdulatra kitör az autó, nekimész mindennek,













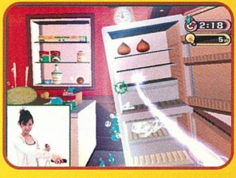


aminek csak neki lehet menni – életükben először videojátékozó lánykák szoktak így nyomulni autóversenyekkel, faltól-falig, similabda módjára pattogva az út két széle között. A grafika? Nagyjából olyan, mint az Xbox verzióé, azaz decens, de a next-gen változatok (a szintén demózott Xbox 360 verzió például) kategóriákkal jobban néznek ki nála. Sokat kell még szöszölni rajta, hogy ebből normális és élvezhető játék legyen – a fejlesztőknek nem ártana egy pillantást vetni a Nintendo Excite Truckjára, ott egyszer már sikerült normálisan megoldani az irányítást autós vonalon, és elég volt hozzá az egyik kontroller. Tervezett megjelenés (az összes platformra): november első fele.

ELEBITS (WII)

A Konami Wii-exkluzív *Elebits*-e az E3-on kint volt már ugyan, de a Games Conventionön egy új, (tovább)fejlesztett demót próbál-





hatott ki az, aki bebocsátást nyert a cég standjának zárt részébe. Rövid emlékeztető: a piciny elebitek több ezer éve érkeztek a Földre, és sokáig teljes békességben és harmóniában éltek az emberekkel. Az emberiség rendesen fel is használta őket: az aprócska lények kitűnő energiaforrásnak bizonyultak, gond nélkül fel lehetett váltani velük szénből / gázból / nukleáris forrásból nyert energiát. Aztán egyszer eltűntek, és lett a Földön nagy sírás-rívás, meg fokcsikorgatás: nincs áram, nem megy sütő, süket a telefon, és még a játékkonzolt sem lehet bekapcsolni. A játékos feladat az elebitek felkutatása és begyűjtése lesz (meg állítólag az is kiderül, hogy miért bújtak el – szerintünk azért, mert megunták, hogy ők dolgoznak, az emberiség meg henyél). Fegyvered a Wiimote, és egy energiasugár – ezzel tudsz tárgyakat emelni, fiókokat nyitni, és nem utolsósorban elebiteket fogni. A demópálya konyhája kitűnő játszótérnek bizonyult: a berendezési tárgyakat szétpakolva, a zár ajtókat / fiókokat kirángatva tömegével ugrottak elő a miniatűr lények, lehetett őket fogdosni tucatjával. A begyűjtött elebitek az energiádat növelik, az elraktározott wattokkal pedig új lehetőségeket nyithatsz meg (példa a demóból: az egyik szekrényben talált popcornos zacskót bevágod a mikrosütőbe, az összegyűjtött energiával bekapcsolod azt, a zacsi szétpukkan, a kis dögök meg előbújnak belőle…); és még a fegyveredet is fejlesztheted – a vaskosabb energiasugár masszívabb tárgyakat is képes megmozdítani. Az Elebits-szel voltak ugyan apró problémák (jó lenne például, ha egy asztalt nehezebben emelnél meg, mint egy kancsót – jelenleg pont ugyanolyan könnyedséggel cibálod mindkettőt), de ennek ellenére nagyon bejövős volt. Szerintünk típuspélda arra, hogy milyennek kell lennie egy Wii játéknak – egyszerű, könnyen tanulható irányítás, mindenki számára gyorsan felfogható, alapjaiban szimpla és élvezetes, de variációs lehetőségeknek köszönhetően mégis magával ragadó játékmenet. Ha minden jól megy, nyitócím lesz belőle.

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (WII)

A rend kedvéért jöjjön még egy kis Wii: a Super Monkey Ball első két része a Gamecube kínálat két gyöngyszeme – akinek nincs Kockája, legalább a később megjelent, a két részt összegyúró PS2 / Xbox portokat szerezze be, érdemes. A széria idén nyáron kapott egy mellékágat (Super Monkey Ball Adventures – a Traveller's Tales hegesztette, és inkább ne hegesztette volna…), az új, Wii-exkluzív epizódért viszont ismét az eredeti játékokat tető alá hozó, Toshihiro Nagoshi producer felügyelete alatt működő csapat dobta össze a Sega-nál. A Lipcsében kipróbálható demó két újdonsággal szolgált: egyrészt tudunk ugrani a majmócával, másrészt pedig beköszöntek a boss-fightok. Az irányítás természetesen teljes egészében a Wiimote-ra lett szabva – a Monkey Ball esetében üdvözlendő a lépés, a kontroller döntögetésével kitűnően lehet terelni majmokat, pláne akkor,

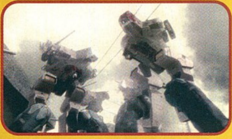
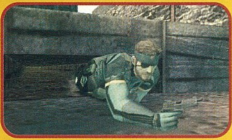




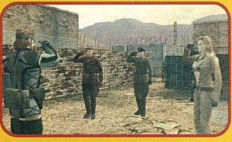
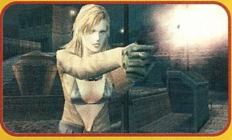
ha visszavesznek majd az érzékenységéből, mert a jelenlegi verzióban nagyon apró mozdulatokkal lehet NAGYON elkormányozni szőrös barátainkat (a jelek szerint általános probléma az érzékenység a Wii játékoknál – egyrészt szokni kell, másrészt pedig biztos van mód arra, hogy visszavegyenek belőle…). A demóban egy darab boss-harcot lehetett végignyomni, ez ügyesen kombinálta az egyensúlyozást és az ugrálást (a dög fejére kellett ugrani, hogy sérüljön), ha leestél, szerencsére nem töltötte vissza az energiáját, onnan folytattad, ahol abbahagytad – Szegáék gyaníthatóan érzik, hogy a nehézséget is illik az új irányításhoz igazítani. A SMB: Banana Blitz a Wii premierjével nagyjából egy időben fog a polcokra kerülni, a grafika korrekt (Xbox színvonal, az erősebb fajtából), és élvezetesnek is tűnik a cucc – várjuk.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP)

Az E3-as mega-beszámolóban már volt szó Kojimáék új PSP-s projektjéről: a Metal Gear Solid: Portable Ops végre nem kártyajátékkal megbolondított stratégia, hanem rendes, tisztességes, hagyományos Metal Gear – csapatépítős csavarral. Az MGS: PO 1970-ben játszódik, Big Boss börtönben – egészen addig, amíg hírét nem veszi, hogy a FOX Unit furcsa forradalmat csinált valahol Dél-Amerikában. Boss börtönből ki, megismeri Roy Campbellt, és nekiáll újraszervezni a saját csapatát. A szervezésről még beszélünk később, essen szó inkább az akcióról: itt a klasszikus osonkodós-csendben gyilkolós MGS játékmenetet kapjuk meg újra, csak éppen csapatformában: az osztagunk négy emberből áll, és a

misszió során bármikor, bármelyikre válthatunk. A toborzás az ellenfelek (ellenséges csapatok) legyőzésével történik – elpáholod a delikvenst, bevágod a teherautóba, Campbell kihallgatja, és meggyőzi, hogy harcoljon Boss oldalán. Az MGS 3 szereplőgárdájának jelentős része tér vissza (és válik toborozható karakterré). Apropó karakterek: ők jelentősen különböznek egymástól – egyrészt „kasztjukban" (lehet pl.















mesterlövészt, kommandóst, vagy titkosügynököt is toborozni), másrészt tulajdonságaikban / speciális képességeikben és statisztikáikban (ezek gyaníthatóan fejleszthetők lesznek a játék során). A toborzás sajátos, és roppant izgalmas módja a wireless csapatgyűjtés: menj be egy kávézóba, kapcsolódja rá a helyi wi-fi hálózatra, és a játék az IP cím alapján legenerál neked egy karaktert – akit legyőzhetsz, és felvehetsz a csapatodba. Ami még durván (és NAGYON hardcore): lesznek olyan speciális hotspotok, ahol nem random karakterek, hanem nevesített szereplők lesznek felvehetők – ezeket csak OTT lehet megszerezni, tehát ha akarod az illetőt, a helyszínre kell utazni…

Az MGS: Portable Ops másik hardcore aspektusa, hogy a nehezen toborzott embereidet egy szempillantás alatt el lehet veszteni: ha valaki meghal egy misszió során, akkor halva is marad – örökre, a dolgok jelenlegi állása szerint nem lehet feltámasztani. Kőkemény! Még keményebb, hogy nagyjából ugyanez vonatkozik az multi összecsapásokra (a játék természetesen támogatja az online hancúrt is, többféle játékmóddal): ha a haverod kiírtja a csapatod, akkor… igen, ők is halva maradnak. A multinál lesz azért egy könnyítés: ha úgy érzed, hogy buktad a csatát, meglengetheted a fehér zászlót – ezzel feladod a küzdelmet, de nem veszted el az embereidet.

NAGYON várjuk a Metal Gear Solid: Portable Ops-ot: remekül néz ki (majdnem PS2), remek dolgokat pakoltak bele, az eredeti szinkronhangok adják a szereplők hangjait (igen, David Hayter is visszatér), a sztori pedig az MGS 3 és az első Metal Gear közt tátongó űrt tömi be – MGS fanoknak kötelező, minden más PSP tulajnak erősen ajánlott. Tervezett megjelenés: december eleje, ha tartani tudják, nálunk mindenképpen ott lesz a karácsonyfa alatt.

KANE & LYNCH: DEAD MEN (XBOX 360, PS3)

A *Kane & Lynch: Dead Men* igazi újdonság, friss bejelentés a most már tovatűnt nyári hőségből. A játék mögött az IO Interactive áll, akik egyrészt nem hazudtolják meg önmagukat (a K&L nyers és végtelenül brutális third-person akciójáték), másrészt pedig a jelek szerint nagyon szeretnék, ha a világnak nem csak a Hitman jutna eszébe, ha az IO nevét látja leírva valahol. A Kane & Lynch mutat némi rokonságot az IO korábbi kitörési kísérletével, a Freedom Fighters-szel: a harcok itt is többszereplősek – alapesetben a két főhőst irányítjuk, de gyakran csatlakoznak hozzájuk plusz kollégák egy alapos lövöldözés erejéig.

A sztori sötét, mint a téli éjszaka: Kane, a többszörös gyilkosságért elítélt ex-zsoldos csendben zötykölődik a siralomház felé – tisztában van vele, hogy vége az életének. Bimm Bamm és Bumm, a busz felborul – nem baleset, hanem öntörvényű fogolyszabadítás van folyamatban, Kane korábbi „családja", a The Seven kódnéven futó zsoldos csapat jött el érte – nem szívességből, persze, Kane átverte őket, és lelépett az utolsó megbízásból származó zsákmánnyal. Kane-nel együtt Lynch is szabadul: ő nem zsoldos, hanem pszihopata, kontrollálhatatlan őrült, aki gyógyszeres kezelés ellenére alig tudja megkülönböztetni a látomásaitól a valóságot. Lynch Kane kiszemelt utódja, és kényszerű társa: vele együtt kell visszaszereznie az elrejtett zsákmányt pár napon belül – ha nem teljesíti, a The Seven meglátogatja a családját, és nem csak egy krémesre meg egy csésze kávéra fognak beugrani hozzájuk…

Az IO elmondása szerint a Kane & Lynch dinamikáját a két főhős radikálisan eltérő személyisége és viselkedése (Kane profi gyilkos, Lynch őrült mészáros), a csapatalapú taktikák (egy gombnyomással kiadható gyors parancsokra épít) és a nagypá-



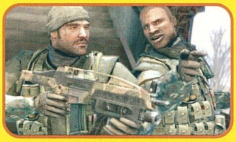


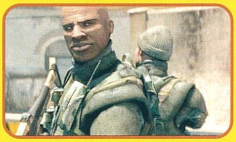


lyás, ellenfeleket és környezetet brutálisan amortizáló, hatalmas, zajos fegyvereket felvonultató über-látványos akciók adják majd. A játék kizárólag következő generációs platformokra (PS3 & Xbox 360) készül, és az IO első nextgen próbálkozásával szemben (Hitman: Blood Money) maximálisan kihasználja azok minden képességét – ez meg is látszik az első képeken. Tervezett megjelenés: valamikor 2007-ben.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY (XBOX 360, PS3)

Az Xbox 360-ra villámgyorsan áthajított Battlefield 2: Modern Combat után az Electronic Arts tisztességes, „múltgenerációs" előzményekkel nem rendelkező Csatatérrel lepi meg a masszív multiplayer lövöldözések rajongóit. A Battlefield: Bad Company marad a jelenben (vagy inkább: a nagyon-nagyon közeli jövőben), reguláris seregek és lázadók helyett most a világ különböző konfliktuszónáiba látogató, és ott jó pénzért







bármire kapható zsoldosokat vonhatunk az irányításunk alá.

Mivel a BF: BC kifejezetten nextgen konzolokra készül, a játékot fejlesztő DICE mindent megtesz annak érdekében, hogy úgy is nézzen ki. Teljesen új grafikus motor (a minőségről sokat elárulnak a képek – pazarul néz ki), és a masszív erőforrásoknak köszönhetően több üdvözlendő játékmenetbeli újítás teszi tiszteletét a Bad Company-ban. Például: a környezet pusztítható lesz. Nagyon. Nem előre szkrpitelt pusztításról van szó (hiába lősz bele egy házba oldalról, hátulról vagy felülről, mindig ugyanúgy és ugyanott omlik le fal), hanem valósághű rombolásról – ha a fal jobbról kapja a találatot, akkor a jobb fele omlik le, ha a közepébe durrantasz bele egy gránátot, akkor csinos luk keletkezik a közepén. A fizikai modellezést az ellenfeleken, épületeken és járműveken kívül magára a játékosra is ráengedik. Eredmény: egy közeli robbanás szele téged pont úgy elrepít, mint bárki mást – és ez látni fogod, saját szemszögből, a lábaid összegabalyodnak, a fejed oldalt csapódik, a karajaid erőtlenül himbálóznak a levegőben… A játékos testének modellezése a célzást is befolyásolja majd: az eddigi célzás-modell a legtöbb játékban abban merült ki, hogy a fegyver az első sorozat után elkezdett felfelé hordani, a célzás pedig némileg pontatlanná vált. A Bad Company ennél reálisabban viselkedik: a sorozat első pár lövése pontos, a játékos törzse meghajlik (elkezd pontatlanul lőni), aztán – a valóságnak megfelelően – ismét alkalmazkodik a helyzethez, rádől a fegyverre, és újból pontosabb lövéseket kapunk.

A DICE a single player frontvonalon is változásokat ígér: az eddigi Battlefield játékokban az egyszemélyes kampány a multi szekció kisöccse volt, arra szolgált, hogy botok segítségével felkészül az éles, élőszereplős küzdelmekre. A Bad Comapny ezzel szemben egy teljes értékű, sztorival-küldetésekkel, teljesítendő feladatokkal megpakolt, „normális" single player kampányt ígér. A Következő Generációs Csatatér valamikor 2007-ben nyílik meg az érdeklődők előtt.

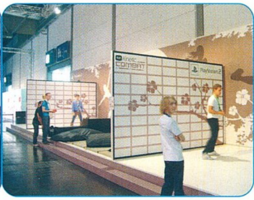
HALF-LIFE 2: EPISODE 2 (XBOX 360, PS3)

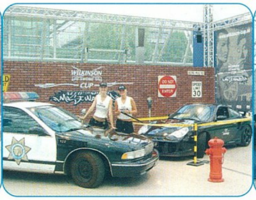
Nem csalás nem ámítás: az alapjáték (elég korrektül sikerült, de a multit teljes egészében mellőző) Xbox portja után a Valve a következő generációs konzolokon is fut egy kört a kettes számú Half-Life erősen kibővítet



változatával. Mit takar „ az erősen kibővítet változat" kifejezés? A csomagban ott lapul majd az alapjáték grafikailag tupírozott változata (a megjelenés óta rengeteget pecselték, HDR támogatás került bele – erre bizton számíthatunk konzolokon is), a HL2 Deathmatch jó sok pályával, a sztorit tovább görgető Episode One kiegészítő (PC-n már

















megjelent, májusban), és még ennél is tovább tekintő Episode Two (ez még nem jelent meg). A kiegészítőkkel jön egy darab új fegyver és egy darab új jármű, valamint két, nyugodt szívvel különállónak is mondható játék: a *Team Fortress 2*, a legendás HL1 csapatalapú, többféle kasztot felvonultató multiplayer modifikáció kegyetlenül stílusos (a hatvanas évek kémfilmjeinek világát keve-



ri „képregényszerű" megjelenéssel) második epizódja, és a *Portal* kódnéven futó logikai-akció projekt: olyasmit tessék elképzelni,



mint a Prey, csak lövöldözés nélkül, a HL2 gravity gunjának módosított verziójával – ami a tárgyak emelgetésén kívül portálok nyitására (innen a cím) is képes. Leírva furcsának tűnhet, töltsétek le a trailert, egyből világos lesz a koncepció (meg az, hogy a Valve milyen őrült szituációkat képes kreálni a portálok segítségével).

Örülünk neki, hogy másodszor is lesz konzolos Half-Life 2? Már hogy a fenébe ne örülnénk, nagyfelbontásban, grafikai kompromisszumok nélkül, multival kibővítve rögtön más a leányzó fekvése – ez az IGAZI Half-Life 2. A megjelenésről még pár hete is váltig azt állították a Valve főhadiszállásán, hogy tartható az eredetileg kijelölt 2006 decemberi időpont, aztán a Games Conventionön töredelmesen bevallották, hogy nem lesznek kész vele év végére, 2007 februárja tűnik inkább reálisnak.

APRÓLÉK

Új rovat az 576 Konzol hírszekciójában, Hölgyeim és Uraim: mivel ebben a hónapban úgy is borul a szokásos „Játékok és Mazsolázó" felállás, úgy gondoltuk, hogy elővezetjük egy régi ötletünket – kisebb hírek távirati stílusban, a teríték abszolút multiplatform, és mindet belekeverünk, ami nem elég nagy ahhoz, hogy külön többhasábos hírt szenteljünk neki, viszont elég érdekes. Ha tetszik, lesz még ilyen – íme:

>> HDMI kábel nélkül érkezik a Playstation 3 – adja hírül a PS3 hivatalos amerikai weboldala. Mihez is kellene ez? Például a Blu-ray mozizáshoz, ha már ilyen meghajtót pakoltak a gépbe… A kábel külön lesz megvásárolható. (*A full extrás csomagba igazán belepakolhatták volna – liquid*)

>> **Need For Speed Carbon Collector's Edition** a horizonton: a „normál" verziókkal egy időben (novemberben) debütáló korlátozott példányszámú gyűjtői kiadás három darab új autót, exkluzív matricákat, hat új pályát, és egy „Making of…" DVD-t fog tartalmazni.

>> Vad Fegyverek, hordozható formában: a **Wild Arms Cross Fire** PSP-re jön, a széria tizedik évfordulójának alkalmából. Gyűjteményes kiadás? Remake? Új játék? A Sony egyelőre semmit nem árult el, és a megjelenési időpont is TBA („majd megmondjuk").



>> DMC rajongók sorakozó, bankkártyákat készenlétbe: a sorozat ötéves jubileumának apropóján megjelenő **Devil May Cry – Dangerous Hits** a széria legnépszerűbb zeneszámait (szám szerint huszonhét darabot) válogatja két CD-re. A soundtrack-album kizárólag Japánban fog kijönni, 2520 yenes (kb. 5 ezer forint) áron – ideális célpont egy gyors importra.



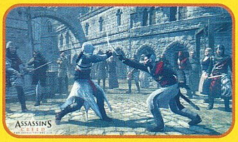
>> Az E3 óta nem nagyon érkeztek új **HALO 3** információk – kárpótlásul itt ez a dögös artwork, hivatalos cucc, egyenesen a *Bungie*-tól. Jól néz ki, nem?



>> **Resident Evil Wii** kavarás: a Games Conventionön meginterjúvolt *Capcom*os RE felelősök csak a vállukat vonogatták, amikor a Resident Wii verziójáról kérdezték őket – ez sokakban azt a képzetet keltette, hogy a Capcom nem nagyon foglalkozik a Famitsuban már beharangozott játékkal. Pedig készül: a REHorror.net Tara Platt színésznőt kapta mikrofonvégre, a hölgyemény pedig elárulta, hogy ő lesz Jill Valentine szinkronhangja a Wii verzióban, és hamarosan munkába áll. A fiúk kérdeztek volna a sztoriról és magáról a játékról is, de a kishölgy nem áll kötélnek, még annyit sem volt hajlandó elárulni, hogy Jill játszható karakterként, vagy csak az átvezető jelenetekben tűnik fel a Wii inkarnációban. Tipp: a TGS után SOKKAL többet fogunk tudni.

>> Xbox 360 távlatok: *Chris Lewis* európai Xbox-főhoncho szerint karácsonyra 1 millió eladott X360 lapul majd az angol otthonokban, a világszintű eladások pedig gond nélkül elérik a tervezett 10 milliós határt év végére. Jövőre tovább bővítik a hivatalos forgalmazásba bevont territóriumokat: a novemberi közép-kelet-európai (mi is ide tartozunk, ugye) premiert az orosz piaci bevezetés követi majd – pontos időpont még nincs, a dashboardba már vadul vésik a cirill betűket…

>> Hivatalosan is fellibbent a fátyol a játékipar legrosszabbul őrzött titkáról: ugyan már fél éve tudja boldog-boldogtalan, hogy az **Assassin's Creed** nem lesz PS3 exkluzív (az E3-on Xbox 360 irányítóval demózták az újságíróknak…), az Ubisoft szeptember elejéig várt a bejelentéssel – a középkori bérgyilkos-eposz a Playstation 3 mellett XBox 360 és PC platformokra is készül.





>> A Capcom viszont nem ad az exkluzivitásból: a Gamespotnak adott *Jun Takeuchi* (producer bácsi) interjúból kiderül, hogy a japán kiadó a pletykák ellenére sem a *Lost Planet: Extreme Condition*t, sem a *Dead Rising*ot nem tervezi átportolni más platformokra, maradnak kizárólagosan Xbox 360-on. Az amerikai EGM ezzel párhuzamosan újabb Capcom-pletykával szolgált: információk szerint a Sony éppen most készül megállapodni két játék teljes körű PS3-exkluzivitásáról – a **Resident Evil 5**-ről és a **Dead Rising 2**-ről van szó…

>> 2007-ben újból égethetjük a gumikat: a **Burnout 5**-ben (munkacím!) a teljes város a játszóterünkké válik, búcsút mondhatunk a kötött pályáknak és az előre felépített crash-szcenárióknak, oda megyünk, és ott ütközünk, ahová és ahol csak kedvünk tartja. Az ötödik epizód alatt a *Criterion* új, következő generációs motorja dübörög. Célplatformok: Playstation 3 és Xbox 360.

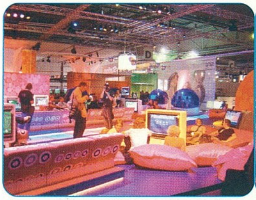
>> Itt az új Playstation szlogen: a Playstation 3 európai premierjét beharangozó reklámokon a korábbi „Fun, anyone?" helyett a „This is Living!" („Ez az élet!") karakterlánc lesz olvasható.

>> A Sega villámgyorsan folytatja, amit folytatnia kell: a nálunk csak szeptemberben debütáló PS2-es **Yakuza** (eredetileg: Ryu ga Gotoku) második része idén decemberben már kapható lesz Japánban – alig egy évvel az első epizód megjelenése után.

>> Elhull a szabadság: a *Sparks Unlimited* (Call of Duty: Finest Hour) új FPS-e, a **Fall of Liberty** alternatív második világháborús környezetben játszódik. Winston Churchillt 1931-ben taxi gázolja halára (valóban gázolta, de megúszta az öregúr),



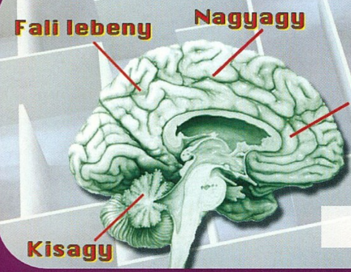
a Brit Birodalom karizmatikus vezető nélkül marad, a németek átgázolnak egész Európán, partra szállnak az Államokban, és mindenkinek nagyon rossz lesz a kedve. A feladat: jól visszalőni a germánokat oda, ahonnan jöttek. A játékot a *Codemasters* forgalmazza, 2007 végén fog megjelenni, és az Xbox / PS3 duóra készül. Ahogy lesznek képeink, visszatérünk rá.











A Hónap Témája

VIDEOJÁTÉK KIÁLLÍTÁSOK

Egy éra vége?







A játékipar fejleményeit figyelemmel követők minden bizonnyal kívülről fújják a világ két legnagyobb kiállításának a nevét. A Los Angeles-i E3 és a tokiói Game Show mára egyértelműen kiemelkedik az ezernyi kiállítás közül – egyáltalán nem csupán méretével (hiszen van olyan rendezvény, ami több embert mozgat meg), hanem azzal, hogy az elmúlt évek során jókora mesterségesen gerjesztett (és a korrektség kedvéért tegyük hozzá: legalább ennyire meg is érdemelt) hype alakult ki körülöttük. Minden komolyabb kiadó éves marketing-költségvetéséből meglepően nagy tételt tesz ki az összeg, amelyet ezekre az eseményekre szánnak, a fejlesztő cégeknél pedig legalább annyira hangsúlyos a „készüljön el a játszható verzió az E3-ra" és az „új trailert kell készíteni a TGS-re", mint a játék elkészülésének többi fázisa. És ez csupán az egyik oldal, hiszen míg a szakmai rendezvények zajlanak és az egy négyzetméterre eső játékiparbeli dolgozó ezeken a helyeken koncentrálódik, a játékosok pezsgőt bontanak, vagy éppen virtuálisan verik szét egymást a fórumokon, ha valaki nem lelkendezik olyan lelkesen egy-egy új híren vagy bemutatón, ahogy a rajongók szeretnék. Sokszor mosolyogtunk már azon, hogy minden nyolcadik életévét betöltött játékos fejébe veszi, hogy hamarosan ő is ott lesz Los Angelesben, nem törődve azzal, hogy ezek az expók szakmai kiállítások a szó legszigorúbb értelmében: aki csukott szemmel végigviszi a GTA összes részét, az ugyanúgy nem vehet részt semmilyen körülmények között, mint azok a fanboyok, akik a kiadók legnagyobb örömére 24/7-ben ingyen fejtik ki áldásos (?) PR tevékenységüket a különböző fórumokon. A szigorú regisztrációs feltételek természetesen megkerülhetők nagy nehézségek árán, de ettől a lényeg nem változik: aki eladja, forgalmazza, ír róla, fejleszti, kiadja, az beléphet. Aki játszik, az a képernyő (nyomtatott újság) másik oldaláról kénytelen végigélvezni a kiállítást. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy az expók egy jelentős része a külvilág számára mindig láthatatlan marad: a zártkörű szakmai előadások – melyek kitermeltek egy olyan réteget, amely abból él, hogy könyveket ír és prezentációkat tart – soha nem kerülnek a hírek középpontjába, míg a játékok jövőjéről döntő tárgyalások – fejlesztők, kiadók vagy éppen disztribútorok között – szintén a színfalak mögött zajlanak.

Hírt adtunk mi is róla, hogy a külső szemlélő számára olajozottan működőnek tűnő kiállítás-gépezet úgy tűnik egyik pillanatról a másikra beragadni látszik: nem csupán homokszem került a gépezetbe, hanem egyszerre jó sokan egy teljes homokbányát dobtak a tetejére. Napokig attól volt hangos az internet játékokkal foglalkozó szeglete, hogy kész, ennyi volt, az E3 lehúzza a rolót. Nem lesz. Vagy ha lesz mégis, akkor jelentősen átalakítva. Vagy marad minden a régiben. Mi sem kellett a tokiói cimboráknak, rákontráztak ők is: az idei show-t még lezavarják, aztán jól megnézik, hogy jövőre menni fog-e ez ilyen formában. A jelenség nem új keletű, néhány éve Európa akkor legnagyobb kiállítása, a londoni ECTS falta fel magát – azóta is találgatások sora látott napvilágot a miérttel kapcsolatban, talán érdemes lett volna a szervezőknek észrevenniük az intő jeleket, az utolsó néhány évben ugyanis a legtöbb kiadó ahelyett, hogy fizetett volna a kétszáz négyzetméternyi helyért, inkább negyedannyi pénzért kilóra megvett egy közeli szállodát, csarnokot vagy bármit, ami elég nagy ahhoz, hogy saját maga által irányítottan mutathassa be készülő játékait. Az E3-al kapcsolatban is van hivatalos állásfoglalás (meglepő módon az ECTS eset kapcsán leírtak nagyban hasonlítanak erre), de javaslom ne jósolgassunk: ha megmarad a kiállítás, az mindenképpen jó lesz a játékosoknak továbbra is, ha megszűnik, majd lesz helyette más. Téved ugyanis az, aki azt hiszi, márpedig az E3 volt, van és lesz, elpusztíthatatlan. Előre sejtettük-e mi a játékosok oldaláról a problémákat? Nem. Évről évre még több hír, még látványosabb bemutatók, a „három nagy" állandó versenyfutása – ez volt számunkra az E3, nem pedig egy hatalmasra növő rákos daganat, ahogy a kiadók egy része látta.

Mi a helyzet a kisebbekkel? Be tud-e ugrani valaki, ha bekövetkezik a nagyok bukása? Mark Rein, az Epic Games fejese érdekes kijelentést tett az augusztus végén befejeződött lipcsei Games Convention után, véleménye szerint ugyanis ez lehet az a kiállítás, ami átveheti a Los Angeles-i expo helyét. Ahelyett, hogy egy gúnyos mosollyal és legyintéssel intéznénk el Rein úr véleményét, vizsgáljuk meg közelebbről, hogy van-e bármi realitása annak, hogy ez bekövetkezik.

Idén másodszor is kilátogattam személyesen Lipcsébe, így lassan kezd kialakulni egy kép bennem azzal kapcsolatban, hogy mik a kiállítás erősségei és gyengeségei vetélytársaival szemben. A Games Convention története már önmagában is érdekes: a szervezők célja 2002-ben az volt, hogy Európa legnagyobb játékkiállításává nője ki magát a rendezvény, ezen akkoriban kis túlzással egész Németország nevetett. Lipcse egyrészt jó választásnak tűnt, hiszen a modern kiállítási terület (Messe) már méreteivel is egészen döbbenetes hatást kelt, technológiai felszereltsége pedig egyértelműen alkalmassá teszi egy ilyen szintű rendezvény lebonyolítására. Az első évben kilátogató 80 ezer ember igazolni látszott a szervezők nagy célkitűzéseit és a 2004-es rendezvény után elmondhatták magukról, hogy az E3 és a TGS mögött szépen lassan felkúsztak a képzeletbeli dobogó harmadik helyére. Tavaly már az utolsó előtti napon meglett az új nézőcsúcs, ami idén is majdnem sikerült, végül „csak" sima rekord lett (kb. 180 ezer látogató). És ahogy az hasonló szituációkban lenni szokott, a városok, akik először kételkedtek, azok mostanra minden pénzt megadnának azért, hogy ők rendezhessék a kiállítást. Tavaly mintegy fél tucat város kívánta átvenni Lipcse helyét, de a Games Convention egyelőre nem eladó.

A résztvevők hatalmas száma azonban kicsit csalóka. Ellentétben ugyanis a már említett kiállításokkal, a GC nyitott mindenki számára, aki kifizeti a belépőjegy árát, ami egyébként nevetségesen alacsony, még akár a magyar pénztárcák is simán elbírják. A nyitott-koncepció egyaránt rejt magában pozitív és negatív következményeket: a cikk elején már taglaltuk, hogy minden játékosnak a vágya, hogy eljusson egy kiállításra, és ha az E3



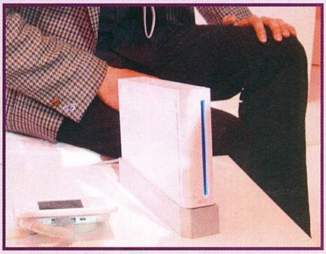










nem is várja tárt karokkal és kapukkal őket, a lipcsei alternatíva továbbra is ott van. Ez azonban azzal jár, hogy el kell viselnie a látogatónak, hogy úton-útfélen tizenkét éves gyerekekbe botlik és a legjobb játékok gyakorlatilag megközelíthetetlenek. Öt év elég volt arra, hogy a kiállítás elkezdje kinőni saját magát, hiszen tavaly szombaton volt akkora tömeg, mint időn már csütörtökön, ami elég illúzióromboló.

Elsőként azt akartam írni, hogy a Games Convention tulajdonképpen kicsit olyan, mint a Tanú magyar narancsa: kicsit sárga, kicsit savanyú, de a miénk. Aztán jobban belegondoltam a dolgokba és rájöttem, hogy tulajdonképpen már mindent tud, amit a nagyok – kicsiben. A sajtó természetesen megkapja a saját zárt napját, amikor mindenki kényelmesen kipróbálhat minden kiállított játékot komolyabb sorban állás nélkül. A szakmai előadások is több napon keresztül zajlanak, és a felhozatal évről évre jobb, Molyneux például idén 80 percet beszélt jövőbeli terveiről, amelyekben központi helyen áll egy kosztümös filmek hangulatát idéző kardozós játék, amiben csupán egy (!) gombot kell használni. Végül pedig az előre megbeszélt tárgyalásokra ott van az elkülönített Business Center. Itt elég szúrós szemmel nézett rám néhány öltönyke, de a kevésbé merev kiadók simán beengednek így is bárkit, akinek üzleti belépő lóg a nyakában. És itt legalább nyugodtan meg lehet inni egy sört sorban állás nélkül is… Utolsó napon már csak ezért jártam ide.

Minden szép és jó tehát, megvan a jövő győztese? Nem, korántsem ilyen egyértelmű a helyzet egyelőre. Nézzük akkor a dolgok sötétebb oldalát: a több mint félmilliós német város alapból infrastrukturális problémákkal küzd és nyilván soha nem lesz képes ezt a hátrányát behozni Londonnal, Los Angeles-sel és Tokióval szemben. Nekünk európaiaknak nyilván egy rossz szavunk sem lehet a helyszínre, bár azért a közvetlen repülőjáratok kis száma sokakat elijeszthet. Tegyük hozzá: az infrastrukturális problémák magán a városon belül nem tapasztalhatók, egészen elképesztően precíz ugyanis a tömegközlekedés, percre pontosan érkeznek a villamosok, és erről digitális, percenként frissülő kijelző tájékoztatja is az utasokat még a legutolsó, teljesen kieső megállóban is. Elakadt egy járat egy megállónál? Azonnal tizenöt másik állomás és hat másik járat érkezése íródik át mindenhol. Lipcse az elmúlt tíz évben többet fejlődött, mint egy átlagos európai város harminc év alatt, de az ex-endékás fíling azért tetten érhető több területen is: míg a konferenciával bármilyen kapcsolatban álló szervező tökéletesen beszél angolul, addig a boltokban és vendéglátó-ipari helyeken talán még rosszabb a helyzet, mint Magyarországon, alig lehet olyan embert találni, aki a németen kívül más nyelvet is beszél. Ha igazán nagy áttörést szeretne elérni a kiállítás, akkor azon amúgy is változtatnia kellene, hogy minden nyomtatott anyag csak német nyelven érhető el. Azt nyilván nem kérhetem, hogy a nagy többségében német közönségnek angolul szóljanak a bemutatók, de valamilyen alternatívát érdemes lenne felkínálni, az iparág félhivatalos nyelve ugyanis az angol.

Érdekes kettősség figyelhető meg a kiadók hozzáállásában is. Első nap teljesen ledöbbentünk a PS3 és a Wii hiányán, hiszen három hónappal az E3 után még annyi sem volt kiállítva a két nextgen gépről, mint Los Angelesben. Az amúgy is töketlen európai Nintendo egészen odáig ment, hogy trailereket sem hozott (igen, az egyik legnagyobb területet bérlő cég a Gamecube elhantolása után kizárólag DS-ekkel érkezett…), de nem sokkal volt jobb a helyzet a Sony frontján sem, kényelmes fotelekből lehetett hatalmas képernyőkön videókat bámulni, ennyi volt részükről a PS3. Szépen csendben jegyzem meg, a Microsoft pedig közben a háttérben porrá gyalázott ismét mindent; és nem csak az egy éves előnyük, hanem a sokkal profibb hozzáállásuk is segítségükre volt ebben. Rossz időpontban van a Games Convention, mondta mindenki, hiszen ősszel készülnek nagy bejelentésre a nagyok, talán egy kezemen meg tudom számolni az igazán átütő erejű bemutatókat. Ezt félig el lehet fogadni kifogásként, másrészről ugyanakkor nem: a minimum, ami elvárható lett volna, hogy az E3-as cumót összedobozolják és felteszik repülőre. Ez sem történt meg. Ha Kojima évről-évre képes Lipcsére készülni (tavaly személyesen volt jelen, idén külön GC trailerrel készült) sok mással egyetemben, akkor ezt elvárjuk mindenkitől. Ugyan megvan már a jövő évi dátum, de a bennfentesek már most pletykálják, hogy ha tényleg gondok lesznek az E3-al, akkor két hónappal előbbre hozzák a lipcsei kiállítást is. Kívánom, hogy legyen így, hiszen jelen pillanatban ez a rendezvény az, amire egy átlagos magyar játékos bebocsáttatást nyerhet reális áron – öt-tíz utazás és az ott-tartózkodás simán kihozható egy E3 kirándulás árából, a német hostess-lányok pedig lehet, hogy nem hordanak magukban annyi szilikon-implantot, mint amerikai társaik, de ez akár pozitívumként is elkönyvelhető.

Vega






ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

LOST PLANET (CAPCOM, X360)





Rendhagyó előételünk első darabja a felhozatal legrégebben megjelent darabja, mégis talán a legkiemelkedőbbnek ígérkező alkotás, mind az e két oldalon szereplő válogatást, mind az X360 arzenált tekintve – a jelek szerint a Capcom nem csak, hogy elkötelezett a platform iránt, de képes még a legelvakultabb rajongóit is meglepni, hiszen a **Lost Planet** bár bejelentésekor nem tűnt kiemelkedő, meghatározó címnek, E3-as debütálása minden kételyt eloszlatott; a Lost Planet a maga nemében tökéletes, elképesztő hozzáértéssel összerakott akciójáték. A két szintet tartalmazó előzetes gyakorlatilag a játékmenet két különleges darabját prezentálja. Elsőként adott a kies, havas és borzongatóan hideg, rideg táj felfedezése, mely lényegében a fő irányvonalat adja. Az Ázsiában híres-neves Lee Byung-Hunról mintázott főhős a két lábán barangol, új területeket fedez fel és eközben odacsap a planétát ellepő alien hordának – a lények leginkább a Starship Troopers-beli rovarokra emlékeztetnek, egyfajta sajátságos keltető masszából kerülnek elő és folyamatosan újratermelődnek, egészen addig, míg el nem pusztítjuk a fészket; másik fajtája a gigantikus, földből előtűnő aranyos jószág, mely mintegy albossként is felfogható, hiszen legyőzése taktikázást, illetve sebezhető pontjának megtalálását („Attack it's weakpoint for massive damage!") igényli. A második misszió ellenben bázisfoglalás: egymagunkban, szembeszállva mindennel és mindenkivel kellene bevenni az egyelőre titokzatos, ám minden bizonnyal humán létformák által kontrollált létesítményt. Itt csillan meg igazán a Lost Planet elképesztő zsenialitása – bár az egész nem szól másról, mint a féktelen lövöldözésről, mégis annyira frissnek és üdének, nem mellékesen megunhatatlannak tűnik az akció, melyre bizony joggal lehet büszke a fejlesztőbrigád. Az irányítás pazar, gyakorlatilag két-három gombnyomással cserélhető illetve felvehető az újabb és újabb fegyver – a realitás jegyében azonban egyszerre maximum csak kettő birtokolható, plusz a gránát – mozgatható a karakter, befogható az ellen. Bár tényleges időlimit nincs, az úgynevezett „T-energia" mutatójának figyelése fokozottan ajánlott, lévén a súlyosan fagypont alatti hőmérséklet előbb-utóbb bakánkat is kikezdi; így gyakorlatilag megállni egy perce sem lehet, az elhullott ellenfelektől, bogaraktól zsákmányolható narancssárga massza folyamatos begyűjtése létfontosságú. A játékmenet további elmélyítése céljából bizonyos helyeken mechákba pattanhatunk, melyek felturbózott támadási értékük mellett védelmet nyújtanak, illetve a hátsó fertályukra erősített jetpackek, valamint kampók segedelmével a nagyobb magaslatok is megmászhatóak. Az egészet mégis a látványvilág koronázza meg: a kies táj ábrázolása mesteri, a szél által kavart légáramlatok állandó hófúvást, brutálisan jó atmoszférát teremtenek, a fehérbe burkolózott táj lerombolt épületeket és tárgyakat takar el, az egész borzongatóan apokaliptikus; a rovarok, különösen az egész képernyőt betöltő darabok fenomenálisan festenek, ráadásul gyönyörűen is mozognak – ugyanez igaz karakterünkre is, aki tényleg emberi mozdulatokkal bír. A dolog szépséghibája, hogy a szerényebb SD képernyőkön éktelen és botrányosan vastag fekete csík virít alul és felül: szerencsére villámgyorsan megszokható, ráadásul az élményen semmit sem csorbít, sőt: HDTV-n szemlélve csupán minimális a különbség. A Lost Planet várhatóan jövő tavasszal debütál, pont a téli időszak végeztével – tény és való, ennyire talán még senki sem várta a berzengető hideget.

TEST DRIVE UNLIMITED (ATARI, X360)

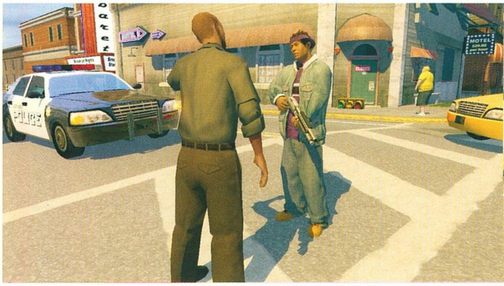
A Test Drive széria egykoron pompázatos volt – kár, hogy az „egykoron" lassan két évtizedet jelent. Sajnos a sorozat renoméja alaposan megkopott, az egyre gyatrább minőségű, később botrányosan gyenge folytatások gyakorlatilag lekaparták a térképről, ám a gyenge lábakon álló Atari tesz egy utolsó kísérletet: az **Unlimited** kiutat jelenthet mind a financiális, mind a kreatív gödörből. Először is a hidegleves: az előzetes verzió érthetetlen módon 15 perces időlimitet szab: csupán negyed óra áll rendelkezésre a végleges termékben 5000 kilométernyi (!) bejárható terület egy kis szeletének feltérképezéséhez, 3, paramétereiben és külsejében alaposan eltérő járgányt kínálva. A TDU egyértelműen nagyban gondolkodik: a sandbox megközelítés viszonylag újszerű a stílusban, bár az NFSU második epizódja kísérletezett vele, a végeredmény mégis halovány volt: itt azonban más a helyzet. A szabad közlekedés nyújtotta határtalan szabadság elképesztő potenciált rejt magában: nincsenek előre kijelölt útszakaszok, korlátok és egyéb zavaró tényezők. A mikromenedzsment jegyében zajló játékmenet saját avatarkreálást követel meg a vásárlótól, melynek végeztével azonmód belevetheti magát a vezetés gyönyörébe – az elsődleges feladat a pénzmag gyűjtése. Pénzre szükség van: kocsi- és házvásárláshoz, ruházati kiegészítők magunkhoz szólításához és úgy kb. mindenhez. Pénzt szerezni értelemszerűen versenyzéssel lehet: a legegyszerűbben úgy, hogy a főutat róva erre hajlandó opponenst keresünk magunknak. Elég csak mögéjük hajtani, majd megnyomni a kijelölt billentyűt és voilá: az egészben a legjobb, hogy a rajt – cél pozíciót mi magunk jelölhetjük ki a bármikor előhívható műholdas térképen. A lehetőségek gyakorlatilag végtelenek, hiszen kihívóból mindig akad, az előre letárolt időre, vagy egyéb értékre menő küzdelmek mindig újabb és újabb kihívást nyújtanak, a garázsban álló benzinfalók utánpótlása pedig kellő motivációt ad. Egyedüli szívfájdalmam pont a legnagyobb erényéből ered – korlátok nem lévén akár egyetlen elhibázott kanyar is elvetheti a győzelem esélyét, ilyen tempó mellett pedig elsőre lehetetlen hiba nélkül, a megadott nyomvonalat követve teljesíteni az összecsapást. Technikailag korántsem tökéletes a TDU: megjelenítőtől függetlenül grafikus hibák tömkelegétől szenved – eltűnő és villogó textúrák, élsimítás teljes hiánya illetve minimális jelenléte, kiforratlan filterek. Ennek ellenére aggodalomra nincs ok: A TDU jól fest, a hibák pedig minden bizonnyal befoltozásra kerülnek – egyértelmű, hogy a TDU-ban ott a siker lehetősége, különösen az erőteljes LIVE támogatásnak hála: kérdés, hogy megragadja-e a publikumot eme hiánypótló darab.





SAINTS ROW (THQ, X360)

A **Saint's Row** sokat emlegetett portéka – egyrészt fejlesztője okán (a Volition követte el a minden idők legjobbjai közé befurakodott két Freespace epizódot), másrészt pedig azért, mert az első olyan következő generációs produktum, mely GTA aspiráns akar lenni. Talán pont ezért ütközött akkora falba első bemutatása alkalmával: a Rockstar pokolian népszerű sorozatának sikerét sokan megirigyelték, ám méltó kihívóra eddig nem lelt; a SR pontosan ezt a szerepkört szeretné betölteni, a látottak alapján több-kevesebb sikerrel. Nem mutat túl se nagy múltú elődjén, se önmagán: a napjainkban még mindig dúló, önmagukat hatalmas gengszternek beállító ál-zsebrapperek világát próbálja életre kelteni. Saints Row városa bandák által uralt bűntanya, az általad kreált főhős pedig az alvilág prominens tagjává kíván avanzsálni. A történet ebben ki is merül, az SR egyértelműen játékmenetével próbál kiemelkedni a szürke tömegből, egyrészt a GTA összes pozitívumát felmutatva, másrészt annak hibáit orvosolva. Tény és való, az SR-ben vannak ötletek – ilyen az elképesztően részletes, EA Sports mércével szemlélhető karaktergenerálás, ital- és egyéb boltok bevezetése (és kirablásuk lehetősége), valamint bandatagok toborzása és saját kis galerik szervezése, mégis az egész nem több a példakép lemásolásánál. Itt is lehet enni, fegyvert vásárolni, körözöttségi mutatót duzzasztani, bűnbocsánatot nyerni, striciket, *urvákat és járókelőket kifosztani és megölni, puszta kézzel verekedni és autókat rabolni. Azonban pontosan az hiányzik belőle, ami kiemelné a tömegből: egyediség. Az SR által nyújtott terület alig nagyobb a Vice City-ben látottnál, ez pedig a San Andreas után édeskevés, még ha minőségét tekintve fényévekkel le is hagyja ezt (persze, ezt azért egy nextgen cucctól el is várja az ember). Az utcák kihaltak, járókelőkből és forgalomból alig látható valami, talán technikai korlátok miatt, erre sajnos nem derült fény, de tény és való, e tekintetben sem muzsikál túl fényesen – a szaggatás állandó jelenség, a bugok tömkelege pedig rossz ómen –, mindennapi látvány a textúrák és objektumok, vagy egy komplett pályaszakasz eltűnése, egymásba olvadása. A rongybaba fizika nevetséges, egyedül a törésmodell az, ami ténylegesen kiválóra sikeredett. Középszerű GTA klón, semmi több: talán majd legközelebb.




NINETY-NINE NIGHTS (MICROSOFT GAMES, X360)

A **Ninety-Nine Nights** (továbbiakban N3) sokat emlegetett játék: egyrészt, mert Japánban már hónapokkal ezelőtt megjelent, másrészt pedig vezető designere okán – Tetsuya Mizuguchi azt hiszem mindannyiunk számára ismerősen cseng. Az N3 azonban a drabális előzetes verzió és a már megjelent értékelések alapján vakvágányra téved. Nem több az egész egy Dynasty Warriors / Kingdom Under Fire klónnál: és ez sajnos profán egyszerűséggel summázza az általa nyújtott játékmenet / hangulat és egyéb vonzatos elemek színvonalát. Hack'n slash: brutális, grandiózus, több száz (!) ellenfelet felvonultató, ám rettenetesen sivár tájon játszódó, az Xbox 360 képességeinek legalját nyalogató végelláthatatlan kaszabolás, az összetettség látszatának maximális elkerülésével, minimális kombórendszerrel és taktikai vonulattal, borzalmasan monoton, percek alatt kiismerhető és megunható játékmentettel. Az egészet tetézi a borzalmas mentési szisztéma, mely checkpoint mivolta ellenére szinte használhatatlan, így gyakorlatilag mindennapi elem az adott szint újrakezdése – ami ilyen méretű mészárlásnál bizony nem éppen előny. Ezt azt hiszem többé soha sem vetjük papírra, de: jobb, ha ez a szigetországban maradt volna. Kerüljétek!





DEAD RISING (CAPCOM, X360)

Dead Rising: a Capcom Lost Planet utáni igazi bombameglepetése, az elmúlt évek legszórakoztatóbb és egyik legütletesebb darabja. Végy egy hatalmas, normál léptékkel felfoghatatlan méretű bevásárlóközpontot, szórd tele üzletekkel, a létező összes elképzelhető tárggyal, áraszd el több száz, talán több ezer zombival, dobj be közéjük pár civilt majd pedig egy hőst, aztán pedig hagyd, hogy minden menjen a maga feje után. A DR minden kétséget kizáróan az őszi játékdömping zászlóvivője és legkiemelkedőbb nyitódarabja. A sandbox alapokra építkező mű nem hasonlítható semmihez – pontosan ezért annyira újszerű. Mivel a szintén 15 perces időlimittel ellátott demóból gyakorlatilag nem derül ki semmi a történettel kapcsolatban, koncentráljunk a játékmenetre – arra a játékmenetre, ami toronymagasan kiemeli a szürke átlagból. Mégis mit csinálhat fotóriporter hőszunk egy zombik által ellepett bevásárlóközpontban? Nos, ahogy a régi vicc mondja: azt, amit akar. *Bármelyik* üzletbe betérhetünk, körbenézhetünk, majd az ott lévő tárgyakat felvehetjük és fegyverként hasznosíthatjuk: harcolni muszáj lesz, az élőhalott sereg megállás nélkül özönlik és mindegyikünk a mi nyakunkra akar mászni. Fejüket és testüket ápolni gyakorlatilag bármivel lehet: kaszával, hatalmas plüssmacival, pénztárgéppel, frizbivel, golfütővel, gördeszkával, bevásárlókocsival (! – nincs annál nagyobb élvezet, mint ezen alkalmatossággal végigszágulдani 35-40 elhullott tetemet magunk mögött hagyva), vízpisztollyal, katanával, uzival... a lista a végtelenségig folytatható. Sajátságos italok kikeverésének lehetősége, rejtett lokációk és tárgyak megtalálása, hősünk szerepjáték szerű fejlesztése, képességeinek tuningolása: elképesztő mennyiségű tárgy, hatalmas bejárható terület, mi kell még? A DR fenomenális, ráadásul pokolian szép is: nem elég, hogy nincs két egyforma üzlethelyiség és tárgy, még a motor több száz karakterrel is megbirkózik (!), a szaggatás legkisebb jele nélkül – a képfrissítés mindössze akkor nem folyamatos, ha egyszerre féltucat zombit hasítunk ketté – szó szerint. Csupán egyetlen negatívumot hozhatunk fel: az átvezető animációk, valamint a misszók feliratai hagyományos TV-n bizony szinte olvashatatlanok; de ez legyen a legnagyobb baj. A DR jelen sorok írásakor már megjelent a tengerentúlon (hatalmas siker, ennek hála a Capcom PS3 exkluzív franchise-ok multiplatformmá tételén gondolkozik), hozzánk pedig pont akkor jön el, mikor a lap már nyomdába ment: éppen ezért ne habozzatok beszerezni. Kötelező!

Wilson





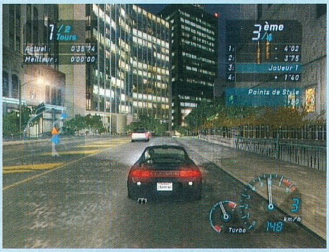
Szoftver Rovat

A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZIKUSAI

A *kurrens generáció klasszikusai*: a téma, mely szubjektivitása okán csupán erősen az egyéni ízlést tükrözheti, semmint általános, mindenkire érvényes irányelvet. Az elmúlt években a VG játékosokat kiszolgáló hármas fogat bizony kitermelte a maga örökérvényű, masszív tömeget megmozgató, vagy épp rétegjáték mivolta okán értékes kincseit. Tény és való – az idő lassan de biztosan eljár a PS2 – Xbox – Gamecube trió feje felett, hogy átadják helyüket az új titánoknak, reménykedve benne, hogy örökségük és érdemeik tengerét nem hasítja ketté semmilyen földöntúli zápor, a hullámokat magasra korbácsoló szélvihar nem tépázza meg vitorlájukat és egyben, pompázatos külsejüket megtartva eljutnak a nyugdíjba vonult konzolok paradicsomába. Ám mielőtt erre sor kerülne, vegyük szemügyre azt, amit letettek az asztalra, fordított sorrendben, alulról felfelé haladva. **Tartsuk azonban szem előtt**: az elkövetkezendő oldalakra válogatott alanyok szortírozás és hosszas tanakodás után, több kollégát kifaggatva kerültek be, és így mindenképp egy réteg ízlését és megítélését tükrözik – éppen ezért kérünk olvasó, hogy ne vesd szemünkre, ha a végeredménnyel nem lennél teljes mértékben megelégedve; megtettük, ami erőnkből tellett. Gentlemen, start your engines!

10. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Cikksorozatunk első, és egyben talán legnagyobb kakukktojása: az NFSU úgy vált a kurrens generáció klasszikusává, hogy lényegében nem adott hozzá maradandót sem stílusához, sem nagyhírű, minden tekintetben permanens értékekkel bíró elődeihez. A meghatározással való ellentmondás csupán illúzió – az Underground valóban kiemelkedő, a PS2 / Xbox / GC éra egyik legnagyobb sikerét elkönyvelhető irányvonal. Az Electronic Arts meglátta és megragadta a kínálkozó alkalmat, mégpedig a legjobb pillanatban: a B-kategóriás „Halálos Iramban" által elindított illegális autóversenyek iránti rajongás bitbe kovácsolására pontosan akkor és ott volt szükség – bár a kétkedők az NFS széria halálát látták benne, végül mégis így jártak a legjobban, hiszen az Undergroundnak sikerült elérnie azt, amit előtte csupán alig egy-két címnek: bevonult a köztudatba. A „mainstream" és a „hardcore" kezet fogott egymással, az NFS előbújt a geek-barlangból és csatlakozott a FIFA által vezetett szekérhez. Valóban új rétegeket vont be, akármit is jelentsen ez pontosan – minden bizonnyal mindenkinek van legalább egy olyan ismerőse, aki magát nem nevezné játékosnak, mégis kellemes könnyedséggel ecsetelte előző esti drift elrévedését, felmagasztalva önnön tudását és fiktív vezetési képességeit, egyszersmind dicsőítve ezzel a programot. A tény tény marad: az NFSU a témát tökéletesen körüljárta, lényegében kicsafarta belőle azt, amit ki lehet, bemutatta azt a világot, amit csak kevesek ismernek testközelből, elhozta a nitropalackok szagát a nappalikba, a soron következő stílusbeli alanyok kötelező elemévé tette a tuningolást és cicomázást, annak ellenére, hogy hemzsegett a hibáktól, a rossz designeri döntésektől: ha az első 20 versenyt láttad, akkor már láttál mindent. Az Underground legnagyobb rákfenéje hihetetlen monotonitása volt, a több mint száz futam mind egy kaptafára készült, csupán néhány pályát variáló küzdelemmé degradált az örök éj birodalmában, minimálisra korlátozott mozgástérrel, kissé bugyuta, egyértelmű előnyt élvező mesterséges intelligenciával és gépi versenyzőkkel. A folytatás talán pontosan ezért nem robbanhatott akkorát, mint bátyja: bár kitágította a horizontot a nagyobb mozgásszabadsággal, kissé lazábbra vette a figurát, de nem volt képes túllépni azokon az apróságokon, melyek erősen szúrták az ember szemét. A láz lecsengett, az EA sajnos még ezt nem vette észre – a hamarosan landoló NFS: Carbon harmadik alkalommal akarja elsütni a tréfát, pedig már másodszorra sem nevettünk: az Underground egyszeri, megismételhetetlen siker – annak viszont kiváló.







9. BEYOND GOOD AND EVIL

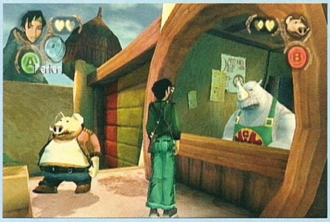
Lényegesen más irányvonalat képviselő, ám a sorból még mindig kilógó alanyunk következik: az Ubisoft jegyezte Beyond Good and Evil talán a konzolgeneráció legvitatottabb címe. Pedig minden tökéletesen indult – az éppen aktuális Rayman epizód befejeztével az immáron kultikus Michael Ancel végre valami újba akart kezdeni, a vezetőség pedig zöld utat adott az elképzelésnek. A BGE több éves projectnek indult, egyértelműen azzal a szándékkal, hogy a későbbiek során sorozattá növi ki magát, minden platformon képviseltetve magát. A képlet egyszerű: végy egy képzeletbeli, való világhoz egyáltalán nem kapcsolódó fiktív miniuniverzumot, pakold tele embermagas, két lábon járó beszélő állatokkal és szabvány humanoid lényekkel, majd a békés világra zúdíts rá egy gonosz, mindent bekebelezni kívánó intergalaktikus alien hordát, aztán pedig válassz ki egy az átlagból kiemelkedő főhőst (jelen esetben hősnőt), majd add a játékos kezébe az irányítást. A BGE legnagyobb érdeme pontosan ez: orbitális nagy klisékből építkezik, mégis végtelenül egyedinek és újszerűnek hat – hiába, a fejlesztői véna adta innovációs hullám pozitív hullámok kibocsátásával kényezteti az amúgy pofonegyszerű koncepciót. Jade, tagadhatatlanul feminin héroszunk, ifjú társai, titokzatos megbízója mind-mind hihetetlenül karizmatikus, remekül megformált karakter, az alájuk pakolt világ pedig szerethető, barátságos, kissé futurisztikus ám mégis emberközeli táj: az alapok stabilak. A játékmenet pofonegyszerű: van benne egy kis kaland, egy kis versenyzés, sok akció és egy minimális MGS vonal. Könnyen elsajátítható irányítás, kiváló vizuális körítés, frenetikus zenei aláfestés. Az E3-as prezentáció siker, a végleges kiadvány láttán a kritikusok olvadnak: a szélsőséges értékeléseiről elhíresült IGN áradozik, a nagy átlagot tekintve pozitív pontszámokat hajigáló Gamespot a mennyei trónra helyezi, az örök kritikus EDEGE szíve majdnem meglágyul (a hét pont barátságos) – a fogadtatás ennél jobb egyszerűen nem is lehetne, a legapróbb hiányosságoktól is vérszemet kapó kritikus horda egy emberként ünnepli az instant klasszikus születését; a BGE ezek után pedig akkorát hasal a szaksáknál, amilyet még nem látott a világ: talán utoljára az Atari 2600-as, minden idők egyik legborzalmasabb szörnyszülöttének megválasztott ET bukott ekkorát a küszöbben. A magyarázat, nos, ezúttal is a háttérben keresendő: az Ubisoft hatalmasat hibázott. 2003 volt az az esztendő, mikor a kis francia kiadó elkezdte kinyújtóztatni végtagjait, hogy Electronic Arts-i méretekben gondolkozva terjessze ki kezét az öreg kontinens és végül az egész planéta gamer-közösségére, minőségi és hatalmas bevételt hozó alanyok patronálásával. Ez volt az az év, mikor bemutatkozott a Prince of Persia forradalmian új epizódja (hamarosan visszatérünk rá...), ez volt az az esztendő, amikor Sam Fisher előbújt az árnyékból és a nyakcsigolyák masszírozásába kezdett, és persze ekkor debütált a senki által sem várt és ismert, mégis hatalmasat robbant Freedom Fighters meglepetéscsomag: mindezt ősszel, gyakorlatilag minden hónapra csepegtetve egy cseppet a mannából. A piac és a cég felhozatala egyszerűen nem bírt el még egy, főleg ilyen kaliberű produktumot: a hatalmas PR hadjárat elsősorban a Splinter Cellre és a bejáratott Prince of Persia franchise-ra koncentrált, minimális erőforrást biztosítva a „maradéknak": a BGE-t egyszerűen nem ismerte senki, nem volt kiplakátozva az illetékes boltokban, nem futott bannerje 24/7-es műszakban a nagyobb portálokon. Még a pozitív kritikusi fogadtatás sem javított a helyzeten: a megjelenését követő héten már 15 dollárért, durván 3 ezer magyar forintért (!) lehetett rá licitálni az aukciós portálokon. A BGE minden idők egyik legnagyobb áldozata: a tökéletesség határát súroló mivolta ellenére elnyelte az enyészet. A benne rejlő potenciál kiaknázatlanul maradt, a folytatás reménye gyakorlatilag szertefoszlott: a BGE hősi halált halt. Nyugodjék békében.











8. BURNOUT 3

Burnout 3: a tökéletes, masszív árkád klasszikus. Óda a destrukcióhoz. Az egymásnak csapódó, formájukat elhagyó acélmonstrumok eposza. A folyamatosan szivárgó nitropalackok drámája. A Criterion és féltő gonddal ápolt csemetéjük tökéletes fejlődéstörténete – egyetlen széria sem mutatott fel olyan gyors és marginális evolúciót, mint a Burnout: ne feledjük, az első epizód felejthető, borzalmasan magasra tolt nehézségi foka illetve egyediséget nélkülöző, kissé sekélyes mivolta okán csupán későbbi valójának felszínét kapargatta, az ezt követő második epizód már bírt annyi pozitívummal és egyediséggel, hogy szélesebb közönséget szórakoztasson, ám az alig két esztendővel később rajtoló, az eposzt trilógiává bővítő folytatás tette igazán naggyá az általa kínált élményzuhatagot; mert bizony Burnoutozni színtiszta élmény, móka és kacagás, sírás és rívás – emocionális hullámvasút, ahol az utolsó helyezettből is lehet győztes, a sereghajtóból pedig diszkvalifikált kutyaütő. Pedig milyen egyszerű az egész, hisz nincs más feladat, mint taposni a gázt, ontani a kipufogók fémes felületén át az extra sebességet szavatoló nitrót, aztán pedig a lehető legnagyobb vehemenciával beleszállni az opponensek hátsó, elülső vagy oldalsó felébe, mindezt azért, hogy a futam végeztével jómagunk foglaljuk el a dobogó legfelső fokát; mindezt földöntúli, már-már sátáni kecsességgel, nem törődve semmivel és senkivel, átgázolva mindenen: ebben rejlik a Burnout-varázs, mely a tényleges játékon is túlmutat – gyakori jelenség egy-két órányi Criterion-kóstolgatás után, hogy más kiadó játékának volánja mögé pattanva akaratlanul is a szembejövő sávba téved az ember, előzésnél barátian megkocogtatja a másik kasztniját, a forgalomban való cikázás alatt pedig igyekszik éppen hogy centire elkerülni a hétvégi vezetők lepukkant járgányait. Minden játékmódja és featúrája maga a megtestesült csoda, melyek külön-külön is megérnek egy misét; a boostot duzzasztó- és speciális takedownok művészi zsenialitással áldoznak az egymásba olvadó kasztnik képzeletbeli oltárán; az aftertouch intézménye a Max Payne-ből / Matrix-ből kölcsönzött bullet time előtt adóz, német precizitással téve el a láb alól, egyenesen a síron túlról a kárörvendő gonosz hordát; a crash mód maga a megtestesült gyönyör, a forgalmas csomópontok közlekedési problémájának egyetlen és igazi megoldása, az atombomba erejével a hangyaboly közepébe csapódó benzinfaló tesz tanúbizonyságot arról, hogy rombolni, még ha virtuálisan is, de felemelő, magasztosabb élmény bárminél; a csak és kizárólag az ellenfél kipottyantására épülő, éppen ezért talán a legkönnyebben megszerezhető burning lap az igazi áfium, a pár perces szabadidő kihasználásának legprofitálóbb módozata, a szűkre szabott időkorlát kitöltésének legpazarabb elképzelése. Kit érdekel a realitást teljes mértékben mellőző játékmenet, a college-rock és ifjú punkrock brigádok által szolgáltatott talpaláváló, hiszen eme két csöppnyi negatívumot bőségesen ellensúlyozza a száguldás és a rombolás élménye – a Burnout 3 az egykori klasszikus Dungeon Keeper jelmondatának leghűségesebb követője: „It's good to be bad!".

Nos, hölgyeim és uraim, egyelőre ennyi – jövő hónapban ugyanitt, ugyaninnen folytatjuk, megállíthatatlanul robogva a kurrens generáció igazi klasszikusa, az utolérhetetlen első helyezett pozíciója felé. Véleményeket tessék ontani megreformált online felületünk fórumába: pozitív és negatív kritikákra egyaránt vevők vagyunk.

Wilson

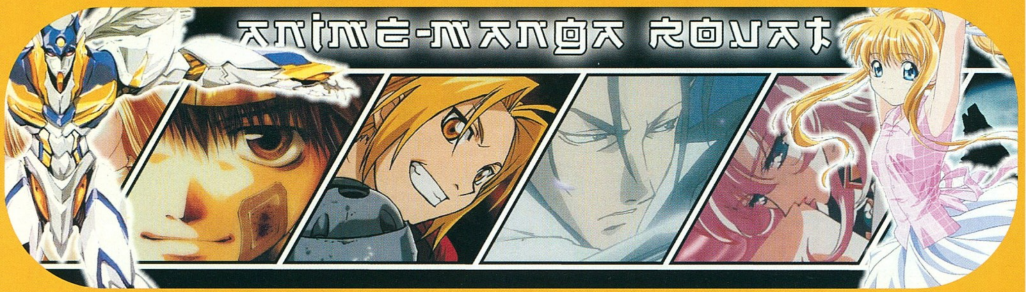












HARMADIK FELVONÁS: BŰNÜGYEK

Ahogyan ígértük, újra itt vagyunk – ezúttal pedig egy olyan műfaj két darabja kerül terítékre, ahol az agyunké a főszerep: logikai feladatok megoldása helyett kőkemény bűnügyekről van szó, ahol tucatnyi emberélet forog kockán. A régi klasszikusok bemutatásától ezúttal eltekintünk: ennek oka, ahogy azt már említettük, roppant egyszerű: nem feltétlenül kell minden érdeklődőnek tíz-húsz éves animékkel kezdenie az ismerkedést. Ajánlották páran a Golgo 13 vagy a Perfect Blue bemutatását; előbbiről még szólni fogunk, a hozzá jobban illő tematikus keretek között, Satoshi Kon remekművéről pedig Reiker már értekezett – pár évvel ezelőtt. De más alkotásai (főleg a Millennium Actress és a Paranoia Agent) fognak még szerepelni nálunk, ez már egyszer biztos. Tehát most következzen egy anime és egy manga, legfőbb hasonlóságuk az elképesztő hosszuk – szándékosan választottuk tehát őket. Kezdjetek bármelyikbe is bele, hosszan tartó szórakozásban lesz részetek.

MONSTER

Először beszéljünk arról az animéről, melyet Urasawa Naoki fő művének tekinthetünk – és természetesen manga formában látott először napvilágot. Mielőtt bármit említenénk a történetből, az epizódok számossága (74) talán elég sokat elárul – és mindezt úgy éri el, hogy mellőzi a több részen át tartó harcokat, vagy túlfeszített pillanatok ábrázolását.

A cselekmény Németországban játszódik. Főszereplőnk Dr. Tenma, a japán származású doktor, ki egész- Európában híressé vált. Tehetségéről ódákat zengnek, és ha egy súlyos sérült megmenthető, akkor ő hibátlanul elvégzi a szükséges beavatkozásokat. A munka nem csak sikert, barátnőt is szerzett neki. Bár a hölgy (aki mellesleg a helyi kórház igazgatójának lánya) elismerten Tenma státusza és hírneve miatt van vele, a férfit ez nem különösebben zavarja.

Az első problémák akkor érkeznek, amikor egy éjjel súlyos fejsérülthöz hívják Tenmát: egy fiatal gyermeket lőttek fejbe – állapota természetesen kritikus. A doktor nekiáll segíteni a gyereken, ám a politika itt is közbe próbál szólni: egy „fontos személy" is érkezik, akin szintén sürgős műtétet kell végrehajtani. Szerencsére (?) a lelkiismerete győzedelmeskedik: megmenti a srácot, ezzel pedig a főnöke haragját szabadítja magára. A barátnője elhagyja, a sajtóban temetik: karrierje csúfosan megbukni látszik, bár tehetsége egyáltalán nem halványult el.

Évek telnek el, s a Johan névre hallgató egykori beteg újra feltűnik Tenma életében: először az őt és testvérét megtámadó bűnözővel bánik el kegyetlenül, majd szép lassan az egykoron legendás sebész körül kezdi elintézni az embereket: sorra kerül például a volt főnöke is. A történet igazából itt veszi kezdetét: egy elképesztően profi nyomozó, Lunge veszi kezébe az ügyet, s minden nyom egy személy felelősségét vetíti elő: a nyomozó természetesen Tenmát nevezi meg elsődleges gyanúsítottjaként, akinek nem marad más választása, minthogy identitását elrejtve menekülésbe kezdjen. Célja nem kevesebb, mint kijavítani egy hibát, mit évekkel ezelőtt elkövetett: megölni Johant.

A történetből ennyi pont elég is: nem akarunk további spoilereket elsütni : teljesen felesleges. Nézzük tehát, mi emeli ki a Monstert a hasonszőrű történetek közül. Elsőképpen a karakterek jelleme: nem lehet többé a hajszín és pár sor segítségével jellemezni egyik szereplőt sem: mindegyikük egy saját komplex személyiség: változnak, hibáznak, szeretnek és gyűlölnek, és teszik mindezt az animéktől eltérően valós, hihető módon. Nincs tehát fehér hajú antagonista, vagy vörös hajú érzelmileg túlfűtött lányka. S mindez elősegíti azt, hogy izgalommal kövessük végig a jó hosszúra sikeredett animét. A cselekmény tempója erősen hullámzó, egy-egy izgalmas részt nyugalmas konklúziók követnek, ez sem épp jellemző a japán művekre: a szokatlant kereső, gondolkodni vágyó embereknek ajánljuk tehát a Monstert. Ellesznek vele egy darabig – ha valamit, hát ezt nem szabad egyszerre, egy üres hétvége, vagy pár szabadnap alatt elfogyasztani: így túl tömény lenne.

Meséljünk picit a megvalósításról: a rajzok erősen realisták, vagyis mindennemű torzítást (nagy szemek, vízcsepp, emotikonok) mellőznek, az animátorok az összes hóbortot a háttérbe szorították a hangulat megőrzése érdekében – legyünk ezért hálásak. Másik fontos momentum a zene: gregorián, gótikus és klasszikus stílusban találhatunk itt mindent, a legutolsó csendülésig profi megvalósításban. Az openinget sem egy fiatal pelyhedző állú j-rock megasztár énekli, az ending pedig egy angolul felénekelt felkavaró versike, melynek megtekintésekor a cikkíró minden alkalommal enyhe hidegrázás környékezte.

√„Az üldözött vad..."





A magyarországi gaming lapok közül páran már próbálkoztak animék bemutatásával: egy terület azonban még feltárásra várt, soha senki nem mélyült el a mangák világában. Ennek több oka is van: eme kötetek importja nem olcsó mulatság, az interneten elterjedt rajongói fordítások hétről-hétre való elolvasása csak az igazi rajongók sajátja. Eme történetek ráadásul avatatlan szemlélő számára „jobban mutatnak" a képernyőn – a Magyarországon magukat „Naruto rajongónak" vallók közül elenyészően kevés olyan embert találunk, akik a mangát olvassák, s nem a Pierrot által tálalt fals változatból ismerik meg a storyline alakulását. Belerúgni tehát könnyű, megismerni nehezebb: megszeretni azonban egy különleges élmény – ez a mangák világa. Rovatunkban azonban hónapról hónapra szerepelni fognak mangák is, s hogy mire képes ez a művészeti ág , hamarosan bemutatásra kerül.

A Death Note alapötlete roppant egyszerű: játsszunk egy keveset az élet és halál kérdésével. Egy alternatív jelenben vagyunk: valóságunk mellett az unatkozó shinigamik (angolul „death god" – ha nagyon sarkítani szeretnénk, azt mondhatnánk: ők felelnek mindenért, ami a halállal kapcsolatos) a halál könyvével rendelkeznek: a könyvbe beírhatnak egy nevet, s az illető egy általuk meghatározott módon távozik az élők sorából. Eme könyvet egy Shinigami a való világba küldi – és izgatottan figyeli a következményeket.

A könyv egy unatkozó géniuszhoz kerül: Raito egy percet sem tétovázik, hogy az ismert sorozatgyilkosok arcképét és nevét ismerve azokat egytől egyig eltávolítsa az élők sorából. Ez természetesen felkelti a hatóságok figyelmét: mert hiába bűnözők az „áldozatok" – a törvény elvileg őket is védi. Éppen ezért bízzák meg a nyomozással a legjobb detektívet, az embert, akit még soha senki nem látott személyesen: „L"-t. Az L névre hallgató úriember(?) egy ügyes csellel már az első percekben leleplezi a feltételezett gyilkos lakóhelyét, Tokió egyik kerületére szűkítve a keresés helyszínét. Az addigra netes berkekben Kira névre hallgató „hősünknek" egyből nyilvánvalóvá válik, hogy nem akárki az ellenfele: ahhoz, hogy életben maradjon, nemcsak a családtagjai eszén kell túljárnia (édesapja egyébként a japán rendőrség egyik fejese, ő vezeti a Kira elleni nyomozást), hanem át kell vágnia L-t: egészen pontosan meg kell tudnia az IGAZI nevét, és arcát , hogy eltehesse láb alól.

Ez a macska-egér harc már önmagában is egyedülálló sorozatot szülne, de a Death Note jelenlétével még izgalmasabbá válik: vannak ugyanis különböző szabályok. Például a könyv tulajdonosa láthatja a Shinigamit, míg mások nem – hacsak meg nem érintik azt. Vagy a könyv feletti tulajdonjog lemondásának lehetősége, mellyel MINDEN emlék, mely a Note-tal kapcsolatos, törlődik. De ott van a Shinigami szeme, mellyel mindenki nevét megtudhatjuk, amint megpillantjuk – ez azonban kifejezetten káros hatással lesz életünk hosszára nézve... Ha ez nem lenne elég, spoilermentesen egy érdekesség: feltűnik majd egy második könyv, kinek tulajdonosa őrülten szerelmes Kirába.

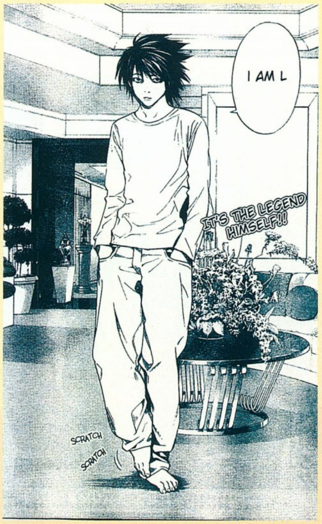
A manga jelenleg is fut, legnagyobb meglepetésre pedig a Shounen Jump névre hallgató újságban. Legnagyobb jellegzetessége az oldalakon elhelyezett rengeteg szöveg, szereplőink elképesztően sokat agyalnak, a folyamatosan változó helyzet nem csak a játékosokat , hanem az olvasókat is gondolkodásra készteti. A fordulatok pedig oly gyakran és iszonyatosan profi módon kerülnek tálalásra, hogy az valami hihetetlen. A jellemek valami elképesztően flexibilisek: Kira személye először szimpatikus, majd utálatos , később érthető, végül gyűlölt – és ugyanez mondható el L-ről is, attól függően, hogy éppen mit gondolunk ellenféléről. A későbbi fejezetekben feltűnő szereplők valamivel sablonosabbak, de egyelőre nem ítélkezünk: lesz időnk megismerni és megszeretni/megygyűlölni őket – az idő úgyis mindent letisztáz, végül megkavar majd.

Beszéljünk picit a megvalósításról: a rajzoló (Takeshi Obata, Hikaru no Go) látványosan fejlődött a sorozat kezdete óta, a karakterek irtózatosan komolyan vannak megrajzolva, a hangsúly természetesen az érzelmeken van. Kira tekintete néha olyan őrületet sugall, hogy az mindenféle együttérzésre képtelenné teszi az olvasót – ez pedig jelen helyzetben igen komoly dicséretnek számít. A helyszínek, az öltözékek mind-mind teljesen hétköznapiak, semmi extravagancia vagy anakronizmus nem érhető tetten, a Death Note legnagyobb szerencséjére.

A konklúzió – egy most futó sorozatról lévén szó- ezúttal tehát elmarad, a sorozat eddig nagyon ígéretes, igazi big-hitről van szó: a mozi változat itt dübörög a (japán) kapuknál. Készülőben van egy hasonló névre hallgató anime – melyről a szerzőnk nincs túl jó véleménnyel, még akkor is, ha a Kirát alakító seiyuu a hírek szerint nem más, mint Ishida Akira. Ez a sorozat ugyanis túl sok gondolkodást és passzív eseményt vonultat fel ahhoz, hogy mozgóképes formában kerüljön tálalásra. Lényegtelen: a manga kihagyhatatlan darab, hideg téli estéken egy forró tea és egy kis Silent Hill soundtrack mellé tökéletes kikapcsolódás: olyan élményben részesíti az olvasót, melyre nem is gondolt a „manga" szó kapcsán.

Természetesen csak a felszínt kapargattuk meg – a téma kiapaszthatatlan, és mint ilyen, egy éven belül még visszatértünk rá: jövő hónapban azonban egészen másfajta izgalmakban lesz részünk, vagyis alaposan megmártózunk a japán mitológia világában : olyan élményre tessék számítani, mely a nyitott emberek számára felér egy külföldi utazással. Bővebb információ a következő számban található – stay tuned, természetesen.





























Nyári összevont számunkban a kilencvenes évek legnagyobb és legütősebb verekedős játékai mellett a legendás shooter alkotásokat is szemügyre vettük. Mialatt világokat fedeztünk fel, romboltunk le és túszokat szabadítottunk ki a gonosz fogságából, az ablakon besurrant a szeptember, így az 576 Konzol zászlóshajója ismét felvonta lobogóját. A legénység harcra kész, a rozsdásodó kardokat és fegyvereket kifényesítjük, és a szeptemberi retro rovatban ismételten hadba állítjuk.

A kapitány döntése alapján a csatát rajtaütéssel kezdjük, mégpedig a **Rastan Saga** színre lépésével. A Taito 1987-es játékáról nem túlzás azt állítani, hogy minden idők egyik legkiválóbb gótikus fantasy környezetbe helyezett története. A sztori bár nem túlságosan szövevényes, a néhány soros mondanivaló remek hangulattal és kemény játékmenettel párosul. Réges-régen, mikor még a mágia és a sárkányok tartották kordában a világot, a Ceim birodalmat hatalmas démon tartotta rettegésben: senki és semmi nem mert szembeszállni vele, ám egy nap ismeretlen harcos jelentkezett a feladatra. A néhai uralkodó megüresedett trónjával együtt temérdek kincsét is felajánlotta a barbár harcosnak, ha sikerrel jár. A vándor elfogadta az ajánlatot: esküt tett, hogy a mitológiai szörnyektől, démonoktól, és pokoli teremtményektől hemzsegő birodalomban visszaállítja a rendet és nyugalmat. A '90-es évek elején született játékokra még nem igazán jellemző a líraiság, és ez a momentum a Rastan Saga-t sem kerüli el. A falatnyi bevezető után azonban, mielőtt bárminek is nekivágna a játékos, nem árt tudni, hogy a játék nem az egyszerűség jegyében fogant és igencsak fel kell kötni a barbár gatyát ahhoz, hogy sikerrel járjunk. Bár a platformokon ugrálva gyógyító fiolákat is találhatunk, az összes felvehető tárgyra (úgymint energianövelők, eldobható bárdok, kések és mágikus fegyverek – pl. lángoló kard) szükség lesz a szintek teljesítéséhez, ugyanis ellenőrző pont általában csak egy, a hosszabb szinteken maximum kettő van. Vigyázni kell azonban a negatív mágiával fertőzött tárgyakkal, mert ezek akár halált is okozhatnak. A felvett tárgyak mágikus képességei csak bizonyos ideig használhatóak, ez a bal alsó sarokban levő szintjelző csík mutatja, amely az energiaszámláló alatt van – érdekesség, hogy életerőnk csökkenésével arányosan növekszik hősünk szívverése is, amely roppant látványos, azonban lényegi hatása nincsen.

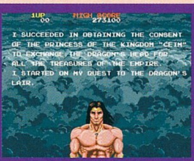
Az út változatos: a barbár középkori fantasy tájon kezdve várakban, katakombákban és barlangokban kell átverekedni magunkat a sárkány búvóhelyéig, mialatt háromfejű oroszlánokkal, kígyókkal, alvilági démonokkal, szirénekkel és mindenféle mitológiai lénnyel kell megküzdeni. A dolgot az egyes szintek végén levő keményebb szörnyetegek várnak hősünkre, így megfogyatkozott életenergiával feleslegess is próbálkozni. Az utolsó szinten ráadásul nincs is checkpoint, így igen nagy koncentrációval és ügyes kezekkel kell rendelkezni ahhoz, hogy sikerrel teljesíthessük a sárkány elleni küzdelmet. A nehéz játékmenet ellenére a Rastan Saga végül is hatalmas siker lett, amely nem utolsósorban a remek pattogós zenei aláfestésnek, a gyönyörűen ábrázolt karaktereknek és háttérnek, valamint a remek témaválasztásnak köszönhető. **(A mai játékok nehézségi szintjéhez szokott játékosoknak már az első pálya teljesítése is majdnem lehetetlen, a második pedig garantált sírógörcs. Martin)**

Ahogy az lenni szokott, a folytatás sem váratott magára sokáig: két évvel az első epizód után, a Taito elkészítette a második felvonást, amely a kor látványbeli fejlődése mellett szinte semmi lényegi változást nem hozott. A helyszín Rastania, ám hősünk ekkor már barbár fejedelem, így saját népéért száll harcba a gonosz tervet forraló mágus ellen. A birodalom szívében épített Skycraper szentélyt veszély fenyegeti: ha a varázslónak sikerül elfoglalnia az égig érő építményt, a mondák szerint teljhatalmú uralkodó válhat belőle. Hősünk ezt természetesen nem engedheti, így Rastan nyomban útnak indul, hogy a gonosz csatlósait elpusztítva meghiúsítsa az ördögi tervet. A folytatás néhány új fegyver (pl. fém karom a kézen, vagy a kilendíthető buzogány) és felszerelés (fából készült pajzs a kar mellé) mellett gyakorlatilag csak kevés újdonságot tud felmutatni: a pályákat időre kell teljesíteni és a pályák végi küzdelmekhez gyémántokat kell gyűjtögetni, amelyek segítségül hívhatóak a gonosz elpusztításához. Technikai szempontból a game szimultán kétjátékos hancúrozásra is alkalmas volt, bár régióktól függött, ez az opció engedélyezve van-e a boardokon. Bár a második rész fogadtatása mérsékelt volt, két évvel később, 1991-ben a Taito saját fejlesztésű F2-es rendszerére megjelent a trilógia harmadik, egyben befejező része Warrior Blade: Rastan Saga Episode III címmel, amely a kor követelményeinek megfelelően



















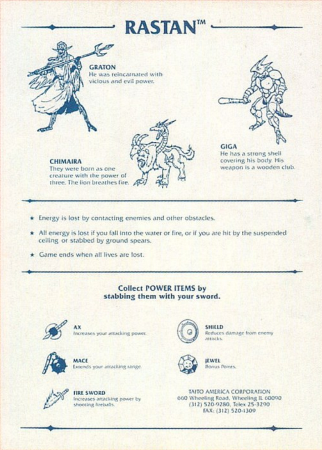


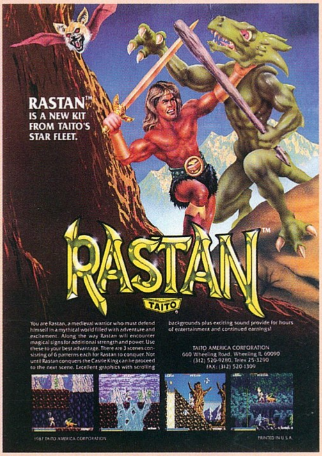








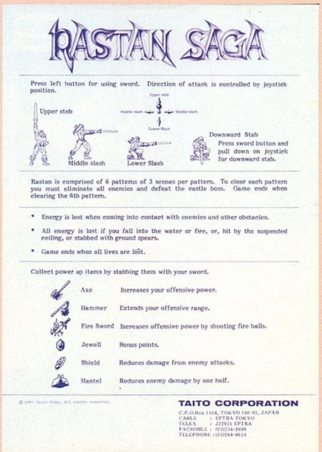


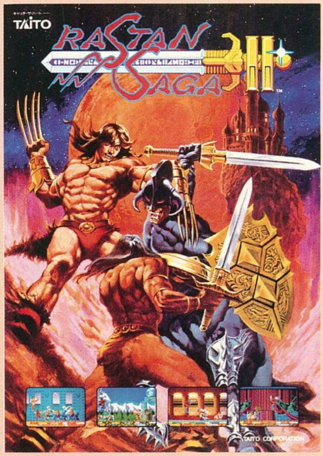


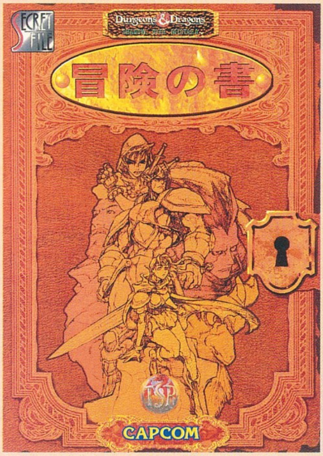
szimultán több karakteres játékmenetre volt kihegyezve. A 2D-s ábrázolást felváltotta a nagyobb méretű karaktereket és alakzatokat felvonultató izometrikus, ál-3D-s nézet, amely az újkori szemléletnek megfelelően nyolc irányú mozgást tett lehetővé. Ezzel elérhetővé vált a harc közbeni taktikázás, hiszen akár meg is kerülhettük az ellenfelet, és a háta mögül mérhettünk rá végzetes csapást. A játék érdekessége, hogy a Golden Axe-hoz hasonlóan itt már több karakter közül is választhattunk: Rastan segítőjeként feltűnt a zsoldos katona Dewey és a bájos amazon, Sophia is. Természetesen mindegyik eltérő arzenállal és mozdulatsorral rendelkezett, így mindhármuk más-más taktikát igényelt. A tereptárgyak széttörésével extra energiát, mágikus támadást, fegyvereket és gyógyító eszközöket vehetett fel a játékos, a különböző kincsekkel, vagy aranypénzekkel pedig az extra erős támadásokhoz szükséges mágikus mana-szintet tornászhatta tovább. A változatos ellenfelek, szörnyek és teremtmények lemészárlása esetén pont ütötte az ember markát, amit a Time Bonus szerzésével feljebb tornászva Hi-Score táblázatba írhatta be magát. A Rastan Saga III-ban hét hadúrt kell legyőzni ahhoz, hogy eljuthassunk a birodalmat veszélyeztető Lord Luderkawnig, amely ódon kastélyokon, középkori falvakon, sötét erdőkön, magas fennsíkokon, hajókon vezet keresztül. Az összesen négy nagy területre osztható játékban Stage Guardok védik a megszerzendő relikviákat, így ha a pályákon levő ellenfelek mindegyikét nem is, őket mindenképp el kell pusztítani, különben nem haladhatunk tovább a következő helyszínre. A harmadik epizód technikai hátterét tekintve Motorola 68000-es CPU-ra és egy 8bit-es Z80-as hangprocesszorra épült (amely a full-sztereó Taito Sound Force hangrendszeren tökéletesen kihozta a környezet, a digitalizált hangok és az effektek valódi erejét), közepes 640x240-es felbontást használt, ráadásul egyszerre két CRT monitort tartalmazó kabinetben dobták piacra a még érdekesebb megjelenítés érdekében. A Warrior Blade: Rastan Saga III nagyon ritka gépezet: a nemzetközi adatbázis mindössze hat működőképes példányt tart számon a világon, így a játékkal való találkozás már önmagában élmény lehet. Érdekesség, hogy a széria csak Európában és Japánban terjedt Rastan Saga néven, az USA-ban Rastan címmel futott a játéktermekben.

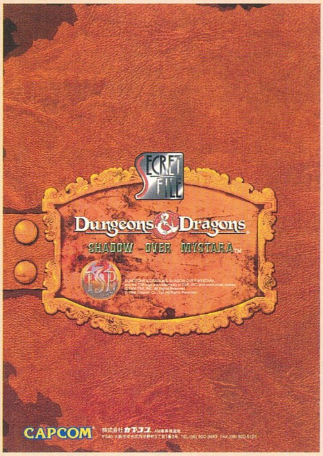
Maradjunk továbbra is a fantasy, ún. „scrolling-fighter" mezsgyéjén: nem mindenki ragaszkodott a bevált, „csak egy irányban, és csak pofozkodás" stílusjegyeihez. Bár a 2D-s nézet továbbra is mérvadó, a Capcom valami újat alkotva ennél sokkal messzebb ment, ugyanis a fantasy szerepjátékok egyik alapköveként ismert D&D szabályrendszert sikerült átültetniük egy akció-orientált játékba. A nagy siker reményében 1993-ban piacra dobták a **Dungeons & Dragons: Tower of Doom** c. RPG-akció hibrid játékukat, amely a cég első D&D alapú árkád alkotásaként vonult be a történelembe. A Capcom saját fejlesztésű (mellesleg roppant impresszív technikai jellemzőkkel rendelkező) játéktermi rendszerére fejlesztett, oldalra scrollozós produktum RPG vonásokkal megbolondított harcrendszerével borzolta fel a már megszokott játékmenetet. Riválisaihoz képest az alapmozdulatok köre is bővült: az ütés és ugrás mozzanatai mellett gyakran szükség volt védekezésre, erősebb speciális mozdulatokra, forgást és lendületet igénylő támadásokra, guggolásokra és kitérő mozdulatokra is. Sejthető volt, hogy az innovatív újításokat később szinte a stílus összes képviselője lemásolja, ám a D&D: Tower of Doom ennél sokkal többet nyújtott. A D&D szabályaihoz hasonlóan a négy választható heroikus hős eltérő kasztokat és harctechnikát igényelt. A harcos tipikus barbár alkat: hatalmas ereje, nagy termete miatt kiváló a közelharcokra, ám nehezen tudja megvédeni magát a távolabbi célpontokkal szemben. Ezt az elf hivatott elvégezni: bár gyengébb, mint a harcos kaszt, számos mágikus és hagyományos támadási formával rendelkezik a messzi célpontok ellen. Mágikus nyílvesszőket, tűzlabdákat, villámtámadást, jégtüskéket, képes hajigálni, ráadásul a láthatatlanná válástól, vagy mások átváltoztatásától sem riad vissza. A pap az elfhez hasonló skillekkel rendelkezik, ám a fény katonájaként különös hatóereje van az élőhalottakkal és az alvilági teremtményekkel szemben. A mozgásképtelenné tevő, illuzionista és gyógyító szaktudása miatt pedig elengedhetetlen tagját képezi a csapatnak. Negyedik az elmaradhatatlan törpe faj, akik igazi mesterei a balta és bárdforgatásnak, és ezzel a képességükkel a csapat legkisebb hatósugarú, ám legerősebb tagját alkotják. Fegyverek tekintetében szintén bő a választék: a kisebb késeket, dobótőröket, nyílvesszőket és különböző robbanó olajkeverékeket a távolból érdemes hajigálni és lődözni, míg a támadó és védő mágiák kijátszása bárhonnét lehetséges. Mivel a szerepjátékok döntő többségben kettőnél több személyt igényelnek, a Capcom a multiplayer szórakozás lehetőségét is megtartotta sőt, ajánlottá tette! A D&D: Tower of Doom igazi erejét ugyanis a szimultán három, négy szereplős kalandtúra alapján fitogtatta meg. A karakterek eltérő képességeiket kihasználva egymást kellett, hogy segítsék úgy a harcjelenetekben, mint a logikai fejtörőkben. A játék igazi ereje ugyanis a tipikus D&D játékmenetben rejlett: a harcok között a játékosoknak együttesen kellett logikai fejtörőket megoldania, amik hol egy-egy szükséges tárgy megszerzésével, máshol pedig a továbbjutás lehetőségével jutalmazták a csapatmunkát. A játék által bebarangolható csodálatos látványvilággal ábrázolt helyszíneken (magas fennsíkok, mély és sötét katakombák, rejtélyes erdők, rideg barlangok, veszélyes mocsarak, összesen nyolc aprólékosan kidolgozott helyszín) nem voltak egymásba függő helyszínek. A játékos döntötte













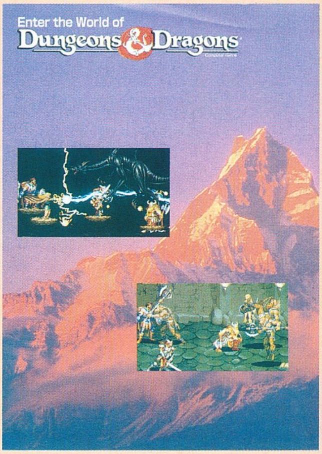
el, hol, melyik irányba haladnak (több száz lehetséges útvonal közül választhatott, így minden egyes nekifutás szinte egy vadonatúj játékot takart), így a mai játékokhoz hasonlóan nyitott terep szolgált alapjául a kalandozásnak (a „sidescrolling" metódus csak a megjelenítés módját, nem pedig a játék irányvonalát hivatott ellátni). Nem esett szó még magáról az RPG elemekről: nos, mint a D&D-t alapul vevő mai játékoknál, a Tower of Doomban is tapasztalati pontszámokat kapott a karakter az elvégzett feladat (legyen az logikai, vagy harci jelenet) után, amely magával cipelte a szintlépés mozzanatát is. A megfelelő értéket elérve ereje, fegyverforgatási képessége, maximális életereje növekedésnek indult, így célszerű volt mindenkinek kivennie a harcból a részét, mert így az adott ellenfél után járó pontszám is arányosan oszlott el a karakterek között. Apropó, célpontok: tipikus fantasy kreatúrákból állt a felhozatal: trollok, orkok, barlangi szörnyek, alvilági szörnyetegek alkották az ellenséges hordát, melyeket az itt-ott elszórt és az egyes területek helyi gonoszaként elszórt stage-boss-ok színesítettek. Utóbbiak között akadtak embert próbáló monstrumok is – ilyen volt pl. az önmagát gyógyító óriás troll, a fekete sárkány, vagy a rettegett árnyék-elf (amely a folytatásban is feltűnik, Drow álnéven), az egyszemű Beholder, a ToD ügyeletes rosszcsontjaként megjelenő óriás vörös sárkány, vagy a játék magasságos antihérosza, Deimos.

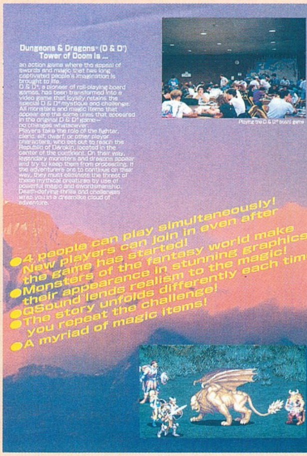
A fentebbiek tekintetében már érthető, miért tartják a D&D: ToD-ot a valaha készült egyik legsikeresebb árkád multiplayer játéknak. A Capcom nem kevés munkát és energiát fektetett bele a programba, és ez abszolút meglátszik rajta. Innovatív megoldásaival, a D&D szabályrendszer remek alkalmazásával és a színes, szerteágazó játékmenettel megáldott masina kora ellenére (ne feledjük, 13 éves játékról van szó) töretlen népszerűségnek örvend ma is. Mint ahogy az lenni szokott, a siker folytatást szül: sokan féltek attól, hogy a játék három évvel később piacra dobott utódja a rókabőr tipikus esete lesz, de szerencsére megcáfolt minden rosszindulatú feltevést.

A D&D: Shadow over Mystara-ról nem túlzás azt állítani, hogy minden tekintetben felülmúlta elődjét és maximálisan kiaknázta a CPS2-es rendszerben rejlő lehetőségeket. A cég egyik utolsó próbálkozásaként született meg a 2D-s érában (az 1997-es Battle Circuit mellett) és a konzolos múlt hagyatékait, a D&D magasabb szintű kiaknázásával, valamint ezek innovatív felhasználásaként létrejött massza olvasztótégelyévé vált. A játék nagyon sok olyan momentumot hordoz magában, amely egészen a SoW megjelenéséig nem volt jellemző az árkád produktumokra. Az olyan, konzolos berkekben általánosnak számító mozzanatok, mint a tárgy gyűjtögetés, az újabb és erősebb fegyverek felkutatása majd használata, vagy a tapasztalati pontszámok fényében történő varázslatok elsajátítása soha nem jutottak szerephez a pénzérme alapú, így más kihívási formát jelentő gépezetek esetében. A hősökhöz két új társ csatlakozott a mágus és a tolvaj szerepében, akik természetesen újfent eltérő irányvonalat képviseltek. Előbbi magas fokú szaktudást mutat a különböző mágikus varázslatok, teleportálások, és támadás-erősítő aurák kijátszásában, viszont nagyon gyenge a közelharcban, ezért néhány találat után biztosan fűbe harap. A tolvaj viszont a zárak és csapdák hatástalanításának szakértője: gyorsan mozog, képes a Wall Jump mellet a dupla szaltóra, és el tudja csenni a butább karakterek tárgyait, még mielőtt erőszakkal elvehetnénk tőlük. A tolvaj képes hátulról meglepni az ellenfelet, észrevétlenül hátba támadni és likvidálni – ellenben nem tud páncélzatot vagy pajzsot ölteni. Érdekesség, hogy mind a hat karakter alternatív kinézettel is rendelkezik, így a megfelelő kiválasztásánál összesen tizenkét variációban szembesülhetünk velük.

A SoW-ban az elődhöz mérten tovább bővült az egyedi lehetőségek köre: az egyes karakterkasztokhoz köthető bőségesebb fegyver és felszerelés választék társult az adott célszemély képességeihez és tulajdonságaihoz mérten (tolvajok és mágia használók pl. nem voltak képesek nagyobb kardot, vagy pajzsot használni). Széles választékban színesíti a játékmenetet olyan egyébként titkos és mágikus tárgyak, melyek többsége szinte biztos, hogy rejtve marad egy olyan átlagos játékos esetében, akinek azelőtt semmi köze nem volt még D&D programokhoz. Ez a fajta ábrázolásmód, a választható karakterek sokaságával, a nem fixált játékmenettel (az ebből fakadó többfajta befejezéssel), karakterfejlesztési, szintlépési, valamint mágiaközpontú csapat-orientált harcrendszerrel olyan magasságokba emeli a Shadow over Mystara-t, ami joggal nevezheti magát úttörőnek az árkád piac széles palettáján. A sztorit tekintve nincs túlságosan elbonyolítva a játék: két évvel a Sable Tower felszabadítása után (a Tower of Doom végkifejlete) hőseink újabb kalandokra indulnak, ezúttal Glantri földjének vér áztatta földjére, hogy a sötétség erőit felszámolva védelmére keljenek a lakosságnak. A feladat teljesítése nem könnyű feladat, mint ahogy a játékkal való mélyebb megismerkedés sem az. Első pillanatra kissé bonyolultnak tűnhet a menük és a lehetőségek tárháza, de a Capcom mindent az egyszerűség jegyében hozott a világra. Először is a Tower of Doomban megismert mozdulatokat újabb tagokkal bővítették: karakterektől függően (pl. a mágus kaszt képtelen erre) egymásba láncolt támadásokat már a levegőben is végrehajthatunk, míg a földhöz ragadva többszörös sebzéssel ellátott mozdulatok kivitelezésére nyílik lehetőség, amellyel ugyan a ka-









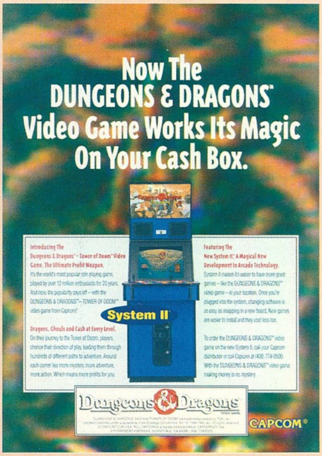


rakter is sérül, de a közvetlen közelében levő célpontok mindegyikét támadás éri (ez a mozzanatsor „Megacrush" néven vonult be a történelembe és eleinte kifejezetten csak a Capcom játékaira volt jellemző). Szintén új mozdulat a Slide, avagy csúszás amely egyrészt egy támadási forma, másrészt viszont az összes elejtett tárgyat magunkhoz szólíthatjuk a segítségével, elkerülve az egyenkénti felszedegetést (amely nagy bosszúságot okozott az elődben, amikor egy szörnyekkel teli szobában próbáltunk felülkerekedni az ellenséges hordán). A tárgyakat, felszereléseket később aztán felaggathattuk a karakterre: a megfelelő slotokba téve az USE gomb segítségével az RPG játékokhoz hasonlóan extra képességekkel vértezhettük fel hősünket, a karakterlapon levő értékek változtatása mellett. Tárgyaink gyarapodásában nagy szerepet játszottak az egyes területek között elterülő apró falvak, illetve azok lakói is, különös tekintettel a kovácsra és a kereskedőre, ahol elcserélhettük/eladhattuk régi felszereléseinket, de újakat is vásárolhattunk. Íj kell a nyílvesszőbe? Elfogyott a lángoló olaj a fiolákból, esetleg több gyógyító italra van szükség? Sebaj, az időközben zsákmányolt arannyal és a feleslegessé vált tárgyak eladásával minden elérhetővé válik. Az egyes szinteket uraló főuraságok eltakarítása után speciális tárgyakat szedhetünk el tőlük, amelyből gyakran egyedi, mágikus tárgyat is készíttethetünk a kereskedővel, ehhez elég csupán a boltos fejére irányítani a kijelölőt. Egyik küzdelem alkalmával egy óriási fenevaddal kell megküzdeni: ha sikeresen leterítjük, találhatunk pl. egy nagyobb szeletet a bőréből, amelyet elvíve a boltosnak, speciális bőrpáncélt képes nekünk készíteni, amit a megfelelő slotba helyezve immúnisak leszünk a nem mágikus nyílvesszők ellen (gyk. átsuhan rajtunk, sebzés nélkül). A kincsekkel hasonló a helyzet: bár ezek rendszerint aranyból és ezüstből vannak, ládákban, nagyobb ellenfelektől és titkos, rejtett helyeken bukkanhatunk csak rájuk. Némelyik csak megmunkálás után válik használható, másikat azonnal a karakter megfelelő slotjaiba pakolhatunk. Legtöbbjük különböző tartóssági értékekkel rendelkezik: míg a vágó, és szúrófegyverek hosszabb, a három, négy és hat slotot elfoglaló mágikus képességekkel felvértezett csizmák, kesztyűk, és varázsgyűrűk a karakter egy-két súlyosabb sebzése után megsemmisülnek. Ezért fontos, hogy az ilyen eszközöket használó gyengébb varázsló és tolvaj karakterek mindig csak a háttérből támogassák a többieket, ahol biztonságban vannak a célpontoktól. Az imént felsorolt felszerelések mellett az SoM hemzseg a ritka és egyedi varázstárgyaktól is: tartalmaz pl. két átkozott kardot, amit a pappal nyolc alkalommal kell használni, miután megszabadítja a ráolvasástól és Holy Avengert varázsol belőle. A másodikat harminc alkalommal kell meglóbálnia, mialatt véletlenszerűen meg is sebzi hordozóját), ám a művelet végeztével Sword of Legendsé alakul, amely az egyik legkiválóbb mágikus erővel rendelkező kard a játékban. A mágia használat azonban sorsdöntő lehet a végső összecsapás kimenetelét illetően is: a kalandok végéhez közeledve találhatunk egy titkos ládát, amelyet csak a mágus képes kinyitni. A ládika egy Staff of Wizardry-t rejt, amelyet ha hordozója kezében tart a főellenség Synn ellen, és a karakterek együttes XP-je eléri az 1.000.000 pontot, a bot felizzik és a játékosoknak egy alkalommal lehetősége van kijátszani egy kombinált pusztító támadást, a „Final Strike"-ot. Ezt úgy érhetik el, hogy a bot felizzása után mindenki lenyomja az összes létező gombját (az Inventory gomb kivételével) egy adott pillanatban egyszerre. A titkos támadás eredményeként a mágus elordítja a Final Strike szavakat, majd a botot kettétörve életre hívja a dzsinnt, amely iszonyatos erővel tódul neki a főellenségnek. Bár Synn nem pusztul el véglegesen, kellően legyengül ahhoz, hogy könnyen elpusztíthatóvá váljon. A boss-t követő epilógusban annak megfelelően, hogy az adott karakterekkel mit vittünk véghez és milyen irányba haladtunk a játékban, más és más epilógusokat láthatunk.

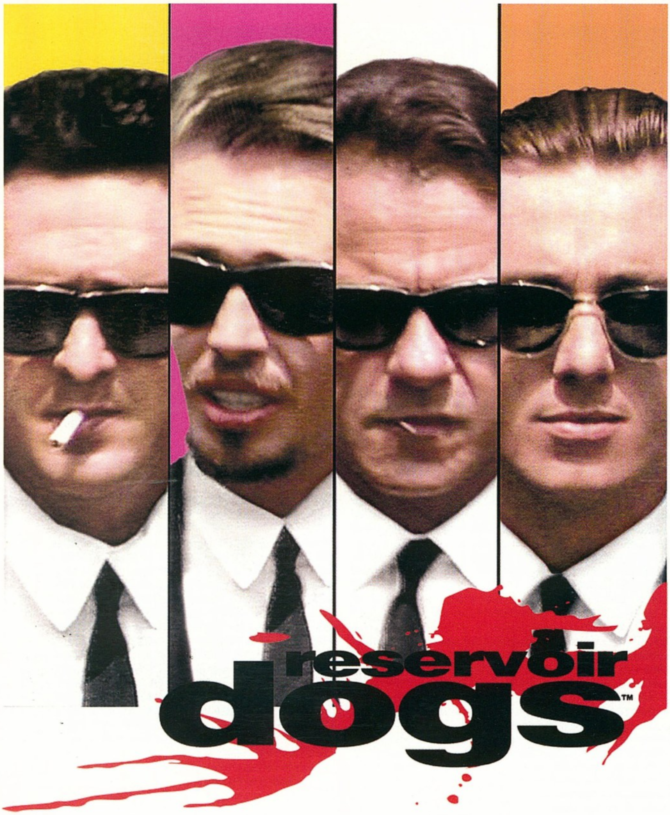
A fentebbiek fényében nyugodtan kijelenthetjük, hogy a fentebbi két játék teljesen egyedi színfoltot képvisel az árkád videojáték történelemben. A Capcom a csúcson hagyta abba: bár nem készült több folytatás, 1999-ben megjelent egy Sega Saturnra kiadott limitált japán kiadás Dungeons & Dragons Compilation címmel, amely gyönyörű magasságokba emelte a szebb pillanatokat megélt masinát. Érdekesség, hogy a Capcom játékaihoz 1MB-os és 4MB-os bővítőkártyák voltak szükségesek a működés érdekében: szegény masina így is elvesztette a 4 játékos szimultán módozatot (és a hozzájuk tartozó extra támadási formákat, mint pl. a Final Strike), de a két program így is kárpótolta a konzol tulajdonosokat. Nem meglepő, hogy a gyűjtői kiadás csak japánban jelent meg: ez volt ugyanis az egyetlen olyan Saturn játék, amely 4MB-os bővítőkártyát igényelt. A gyér amerikai felhozatal nem bírta volna el ezt a plusz kiadást, így a nagy kontinensen végül meg sem jelent ez a változat. Hosszasan lehetne ecsetelni még a D&D: Tower of Doom és Shadow over Mystara játékokat, de a maximális kiélvezésüket rátok, olvasókra bízzuk. Szeptemberi Retro rovatunk alanyai természetesen otthon, a karosszékben hátradőlve is kipróbálhatóak: egy megfelelően konfigurált MAME (Rastan Saga) és Kawaks (D&D) emulátorral ha 100%-osan nem, de valamennyire részesei lehettek ti is annak az élménynek, amit a fentebb ismertetett stílusteremtő klasszikusok produkáltak. Ezennel bezár a bazár: jövő hónapban ismét találkozunk, kérdéseitekkel, tippjeitekkel kapcsolatosan pedig várunk benneteket az 576konzol.hu fórumain. Stay Tuned!

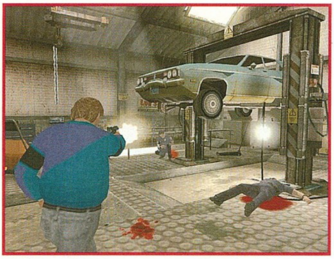
Stinger
stinger@576.hu





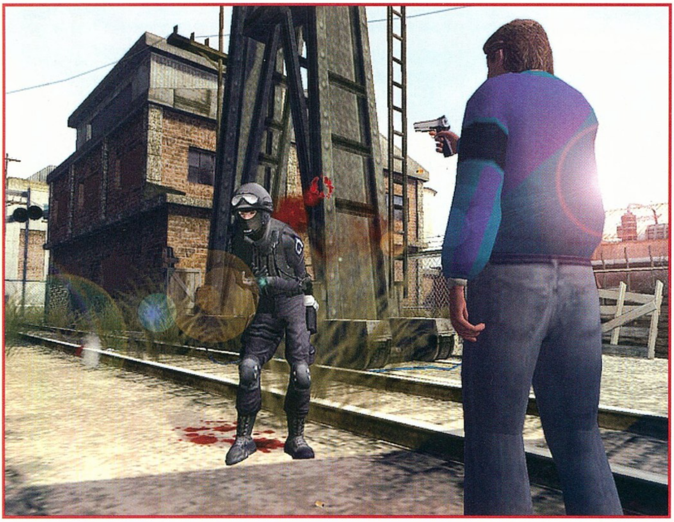
HOW MANY DICKS IS THAT? A LOT





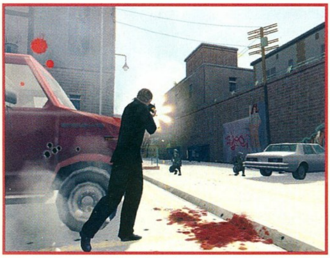


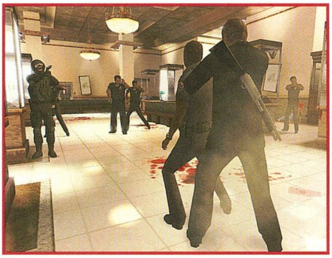




Tarantino-t imádja a fél világ. A másik fele pedig ki nem állhatja, de hát ez a dolgok rendje. Legalább annyira divat az egyik oldalon állni, mint a másikon – az pedig az ilyen folyamatok természetes velejárója, hogy a negyedik filmje sokkal jobban megosztotta a közönséget, mint az első, valamint hogy a Motel nevű B-kategóriás horror plakátján az ő neve producerként vastagabb betűkkel van szedve, mint bárki másé – beleértve a rendezőt és a szereplőket is – a környezetében. Tényező lett a világ filmgyártásában, megkerülhetetlen, milliónyi hivatkozás alapja, a sz@rból is várat építő mozis. Ezért szeretjük, ezért utáljuk, mindenki válassza ki a neki megfelelőt.

Arra mindeddig nem volt példa, hogy játék készüljön valamelyik rendezéséből, valószínűleg arra is kevesen számítottak, hogy a vélhetően jobb alapanyagként szolgáló Kill Bill helyett a 80%-ban egy helyszínen játszódó Kutyaszorítóban lesz az első áldozat. Tegyük fel, hogy nem tudjuk mit akartak kihozni ebből a készítők és játsszunk el a gondolattal, hogy milyen játék készülhetne ebből az alapötletből. Lehetne kalandjáték, ahol a játékos feladata választ találni olyan örök érvényű kérdésekre, hogy miről szól a Like a virgin, Mr. Pink miért nem kaphat kevésbé buzis nevet, vagy hogy ki az a színes bőrű színésznő, akire elég ránézni az erekcióhoz. Lehetne esetleg táncos játék, ahol Mr. Blonde táncolhatna a K-Billy rádió „Super Sounds of the Seventies" műsorára, mielőtt vagy miután levágott néhány fület. Lehetne Trauma Centerhez hasonló műtőszimulátor, amelyben el kell látni Mr. Orange gyomorlövését adott idő alatt. Talán nem meglepő senki számára, hogy eme remek ötletek helyett egy szimpla külső nézetes lövölde lett végül a Reservoir Dogs-ból, és hogy áthidalják a film által generált hely- és időbeli korlátokat, kiléptették a raktárból a játékost, akinek a feladata kitölteni azokat az üres részeket, aminek következményeként létrejöhetett a kutyaszorítós szituáció. A készítők törekvéseit félsikerként könyvelhetjük el, megalázni ugyanis szerencsére így sem sikerült a filmklasszikust, hangulatilag hozza azt, ami elvárható tőle, játékként azonban csupán egy középszerű klónnal lettünk gazdagabbak. Ha szarkasztikusak lennénk, megjegyeznénk, hogy Tarantino is megállás nélkül lop, de ő legalább ügyesen teszi.







„Mr. Brown, Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Blue, Mr. Orange, and Mr. Pink."

Mit csinált tehát a hat miszter, amikor éppen nem saját vérében fetrengett a raktárban? Leginkább gyémántot rabolt, menekült, túszokat ejtett, ismét menekült, gyémántot dugott el, majd kutatott fel ismét és a végén jól lelőtt mindenki mindenkit. Dióhéjban ennyi a játék esszenciája, egymást váltogató lövöldözés és autós üldözés teszi ki azt a négy-öt órát, amit a kreditlista megtekintése előtt élvezhetünk – vagy szenvedhetünk – végig. A számok nem tévedések, sajnos a Reservoir Dogs-ban pont ennyi kakaó van. Nagyjából két óra játék után két dologra lettem figyelmes. Elsőként arra, hogy a tizenöt pálya gyorsabban fogy, mint a vazelin a Kék Osztriga bárban, hiszen ennyi idő kell ahhoz, hogy eljussunk a program feléig. A másik észrevételem a repetitív játékmenettel volt kapcsolatos – ha még nyolcvan rendőrt kellett volna lelőnöm és még húsz kilométert vezetnem a városban, azt hiszem bekattanok mint Mr. Blonde. Nézzük a dolgok jó oldalát – ezek szerint az öt óra pont elég hosszú, ennyi van a sztoriban és nem több.

„You ever listen to K-Billy's Super Sounds of the Seventies weekend? It's my personal favorite."

Filmátiratok: az átlagos játékos úgy tekint ezekre, mint az indiai negyed lakossága a fehérekre, eltűri őket, de csak addig, amíg a család legkisebb lánya haza nem állít eggyel. Gonoszkodva akár azt is mondhatnám, hogy a minőség számonkérésekor rendre elhangzó kifogás, az időhiány itt aligha állhatja meg a helyét, hiszen volt 14 év a játék elkészítésére. Persze nyilván nem, de ennek ellenére nehezen érthető, hogy ha a jogokat sikerült megszereznie az Eidos-nak, a szereplők arcát miért nem. Elég illúzióromboló ugyanis, hogy láthatóan mindenki direkt teljesen más arcot kapott (gondolom ha kicsit is hasonlítottak volna eredeti megformálójukra ezek a karakterek, az már alapját képezhette volna egy jó zsíros pernek), egyetlen halvány kivétel Michael Madsen. Na ő sem úgy néz ki, mint 1992-ben, amikor a film készült, hanem inkább úgy, ahogy ma láthatjuk őt (apró adalék: karaktere Vic Vega testvére a Ponyvaregény Vincent Vegájának, aki az egyik 576 Konzolos tesztelő keresztelőjénél nagy szerepet játszott). Szerencsére egészen más a helyzet a hangokkal. Nincs sajnos olyan hallásom, hogy meg tudjam állapítani, vajon az eredeti párbeszédeket és beszólásokat használták-e, de ha nem, akkor fantasztikus munkát végeztek a szinkronszínészek. Akárcsak a filmben, itt is folyamatosan beszélnek a szereplők, és annak ellenére, hogy elég sokat kell magányosan akcióznunk, mindig van olyan beszólás, ami megédesíti a napunkat. A klasszikus jelenetek és párbeszédek természetesen mind visszaköszönnek, pl. az egyik vezetős küldetésben a közepes játékmenetet majdnem képes feledtetni az, hogy non-stop beszélgetnek a kocsiban ülők, olyannyira, hogy egy idő után már csak a poénjaikat hallgattam és az útra alig voltam képes figyelni.

„Now listen up, Mr. Pink. There's two ways we can do this job. My way... or the highway!"

Az áruló felfedésére irányuló beszélgetések során központi kérdés volt a filmben, hogy ki viselkedett professzionális bűnöző, ki pedig pszichopata módjára a rablás során. Ezt a momentumot középpontba helyezi a Reservoir Dogs is, minden küldetés végén kapunk ugyanis egy értékelést, mely szépen elhelyez minket a pszichopata – átlagos bűnöző – profi tengely valamely pontján.

MARTIN BELESZÓL!

Azt nem mondom, hogy a film megtekintése után mindenki kezét-lábát törve rohan majd megvenni ezt a 6 pontos játékot, de azt le merem fogadni, hogy aki eddig nem látta a filmet, az a játék (vagy talán inkább e remek teszt) ismeretében biztosan megnézi majd. Legyen így, alapmű, hozzátartozik az alapműveltséghez.

A különböző besorolások átlagolódnak, és a három lehetséges befejezés közül azt nézhetjük meg, amely a játékstílusunkhoz leginkább illik. És hogy mitől függ a besorolás? Ha ész nélkül rohanunk előre, rálövünk még a civilekre is (a yardokról már nem is beszélve), vagy őrült módjára kilőjük az előttünk haladó kocsikat, jó eséllyel a pszichopata jelzőt aggatják ránk. Ha a jóval nehezebb utat választjuk, és bujkálunk a rendőrök elől, túszokat ejtünk vagy éppen úgy hajtunk a városban, hogy másoknak nem esik bántódása, a professzionális szócska lesz a nevünk mellé biggyesztve. Ha nem lenne egy idő után kicsit unalmas, azt mondanám a túszokkal való bánásmód a legjobban kidolgozott része a játéknak. Bal kezünkkel elkapjuk a delikvens nyakát és arra vonszoljuk, amerre akarjuk. A biztonsági őrök azonnal leteszik a fegyvert, amint rájuk szólunk. A rendőrökkel más a helyzet, ők csak akkor hajlandóak erre, ha a szemük láttára bántalmazzuk a foglyul ejtett civileket. Ha ez megtörténik, olyannyira kezes bárányokká válnak, hogy átvéve felettük az irányítást, akár a szoba másik végébe is leterdepeltethetjük őket, de vigyázzunk arra, hogy ahogy hátat fordítunk nekik, azonnal elkezdenek ismételten huncutkodni. Ha már külső nézetes akciójáték, természetesen nem maradhat el az időlassító funkció sem. Amennyiben kellően sokat lövöldöztünk másokra, feltöltődik a mérce és kisütéskor belassul az idő. Nem rossz, de láttuk már ezerszer. Érdemesebb inkább arra tartogatni ennek az ellövését, amikor túsz van nálunk (na és persze ha nem ódzkodunk a pszichopata besorolástól). Ilyenkor ugyanis szerencsétlent olyan kínzásnak vetjük alá (Mr. Blonde például levágja a fülüket, ahogy tette azt a moziban is a foglyul ejtett rendőrrel), hogy a képernyőn lévő összes rendőr azonnal leteszi a fegyverét és azért könyörög, hogy bebújhasson a sarokba. A döntés tehát rajtunk áll, hogy ezt a fajta lassabb, taktikusabb játékmenetet választjuk-e vagy pedig rohanunk előre és addig lövünk, amíg élő ember van a környezetünkben. Természetesen a túszoknak is van életerejük, és ha túl sok taslit keverünk le nekik a pisztoly agyával, akkor használhatatlanná válnak számunkra.



„Yeah, bam, bam, bam, bam, bam. I told 'em not to touch the alarm, they touched it."

Nem nagyon tudom hova tenni a Reservoir Dogs-t, pedig pont ugyanazt hozta, amit előzetesen vártam tőle. Nem a játékkal van a baj, hanem azzal, hogy lassan minden filmből játékot akarnak csinálni, ráadásul nem is mindig olyat, amilyet kellene. Szeretettel várom az Üvegtigris FPS-t, a Casablanca gokartot, esetleg a Száll a kakukk fészkére túlélő-horror feldolgozását. Hosszú tanakodás után végül a hangulatot felhúztam egy nagyon gyenge jóra, ezzel tisztelegve a készítők azon törekvése előtt, hogy amit a filmvásznon láttunk, azt azért nem akarták szétrombolni, meggyalázni, elrontani. Nincsen nyolc fegyverrel szaladgáló Mr. Orange, hirtelen feltámadt Mr. Brown és Nice Guy Eddie susogós mackófelsője is büntet. A kivitelezésért tehát ezúttal én kivételesen nem a készítőket kárhoztatom, hanem azt, akinek eszébe jutott megjátékosítani a Kutyaszorítóban mozit. Tette mindezt úgy, hogy arra már nem jutott pénz, hogy Harvey Keitel, Steve Buscemi, Tim Roth és Chriss Penn (nyugodjék békében, idén hunyt el) arcát is megszerezze. Talán ők egy picit még dobtak volna az összképen, így maradt az öt óra, az újrahasznosított játékmenet és a rettegés: melyik következő Tarantino filmet akarják legközelebb átültetni konzolokra.

Vega
Vega576@freemail.hu

RESERVOIR DOGS

EIDOS INTERACTIVE / VOLATILE GAMES
MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ eredeti zene, zseniális hangok
X kezd katasztrofális lenni
a mai játékok végigjátszási ideje

6 pont

SZINKRONIZÁLT VÁLTOZAT



FIFA 07

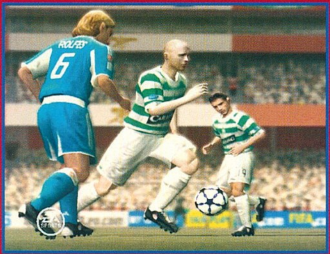


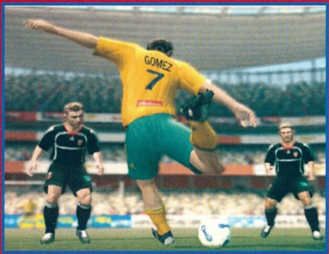
Konzolos játék rég nem váltott már ki ekkora tömeghisztériát a környezetemben, mint a nemrégiben hazacipelt **FIFA 2007**-es tesztelői előzetes verzió. Mint futótűz terjedt a hír, hogy a Csipinél fellelhető az első végre teljesen magyar feliratozással és az ízes magyar nyelvre leszinkronizált PS2-es játék, és az emberkék szinte egymás kezébe adták a kilincset, úgy megrohamoztak, hogy mindenki vessen egy csodáló pillantást az első végre teljesen magyarul kommunikáló Playstation 2-es programra. Pedig magyar nyelvű játékkal találkozhattunk már előzőleg is, elég ha csak a FIFA 2006-ra gondolunk, de például kevesen tudják, hogy a Syberia első része is anno kijött magyar feliratozással. De megemlíthetném a 24-et is, ami sajnos mégsem lett annyira népszerű kis hazánkban, és éppenséggel sokkal kisebbet is durrant a magyar feliratozás ellenére is, mint azt mi, a sorozat rajongói vártuk, pedig a fanok igencsak jól szórakoztak az egyébként korrektül összerakott stuffal. A magyarosítások terén megemlítetném még a különböző Xbox játékokra applikálható magyar feliratokat, amik egyébként működnek eredeti játékokkal is (tehát nem kell hozzá az illegális warez cucc, csak okos gép – az eredmény pedig önmagáért beszél –, mennyivel jobb egy San Andreas, vagy egy Silent Hill magyar feliratozással, nemde), mindössze annyi a kritérium, hogy az adott produktumok az Xbox vinyóján terpeszkedjenek, sőt egyes esetekben, mint például a Tom Clancy féle Splinter Cell még az átvezető CG animációkat is leszinkronizálhatjuk magyarra, ha elég ügyesek voltunk. Ezek nagy része természetesen a PC-s magyarosítások áteditálásával történik, és arról elég sokat lehetne vitatkozni, hogy a dolog legális avagy illegális-e, mindenesetre, bizonyos nívós PC-s és multiplatform magazinok DVD mellékletein szinte hónapról-hónapra találhatunk különféle PC-s és Xbox-os magyarosításokat, amik néha hivatalosak, más esetben pedig a rajongók által készített dolgok.

Az viszont bizonyos, hogy a Playstation 2-es FIFA 2007 az első olyan játék, ami nem csak feliratiban díszeleg magyarul, hanem végre a meccsek alatt hallható kommentárok is teljesen a mi igen változatos, színes, számunkra egyszerű, bár nyelvtanilag igen bonyolult, és mások által mégis oly nehezen elsajátítható anyanyelvünkön szólaljon meg. Nagy köszönet érte az Electronics Arts-nak, akik emberszámba vették a magyar játékosokat és igényeiket, és itt túl a hajdani vasfüggöny mögött is úgy gondolnak kis hazánkra, mint felvevőpiacra. Jó érzés, hogy kivételes esetekben nem csak az EU csicskásai vagyunk, látnak fantáziát, és természetesen némi nyereséget a kis Magyarországunkban. Külön köszönet azért, hogy vették a fáradságot, és nem valami huszadrangú senkit, vagy az RTL Klubos amatőröket (ha például meghallottam volna a Világi Pétert, meg a másik nagyokost, aki annyit sem ér, hogy leírjam a nevét, szerintem egyből felvágtam volna az ereimet) kérték meg a több ezer szó, mondat, kifejezés, szófordulat, süvöltés, poén, értékelés, elemzés „feléneklésére”, hanem kis hazánk „újkori” két legkedveltebb sportriporterét (sztárriporterét, hogy a hivatalos EA közleményt idézzem) kérték fel a feladatra. Hajdú B. Istvánt és Faragó Richárdot szerintem senkinek sem kell bemutatnom, hiszen hosszú évek óta a szakmában jeleskednek, több futball VB-t és EB-t is az ő szellemes és szakmailag igen felkészült kommentjei között szurkolhattunk végig, de sorolhatnám még, hiszen a Bajnokok Ligájában és a különféle futball bajnokságokban is hétről-hétre rendszeresen feltűnnek. A Faragó Richárdot én külön is nagyon komálom, hiszen a sokszor hajnalba nyúló NFL közvetítések is az ő nevéhez fűződnek, és számtalan alkalommal olvasta már be az élő adásba az SMS-ben feltett elmés kérdéseimet is.

A FIFA 2007 tehát történelmi mérföldkő a magyar Playstationösök életében, és szerény véleményem szerint még azok a srácok (csajok?) is beszerzik, vagy vetnek rá egy pillantást, akik azelőtt soha egyszer sem érezték életükben, hogy elgondolkodjanak azon, hogy el kellene gondolkodni azon, hogy beszerezzenek a gép mellé egy focis játékot is. **(Ez parádés mondat volt Csipikém. Martin)** A játék jelentőségének tudatában honoráljuk tehát azzal a készítők munkáját, hogy ha egy mód van rá, a FIFA 2007-re áldozzunk egy kis pénzt, és szólítsuk magunkhoz belőle egy eredeti példányt, egyfajta visszaigazolásként az EA felé, hogy igen, bár kis ország vagyunk, lemaradva jó pár év(tizeddel)vel mindenben, de számolni kell velünk az európai vérkeringésben. Mert azt erősen kétlem, hogy a jövő évi FIFA-ban is megtalálható lesz majd a magyar kommentár, ha ez a rész is hozzá jó magyar szokás szerint a pár száz darabnyi eladásokat, aztán meg jövőre lehet anyázni, szidni az Electronics Arts-ot, hogy a 2008-as fociból már kimaradt a magyar feature, közben pedig csak saját magunkat okolhatjuk, hogy ez megtörténhetett (majd jövőre). Szóval bánjuk vele értéke szerint, és ha tényleg FIFA rajongónak érzed magad, ezt most mindenképpen vedd meg eredetiben. Igen, még Te is!

A magyar nyelvű kommentár egyébként csak, mint hangulati elem emeli a program összképét, tehát a játék felett kimondott végső ítéletben csak vajmi keveset fog számítani, de mégis most foglalkozzunk vele egy kicsit kiemelten, úgyis mindenkit ez érdekel, szerintem. Mivel számtalan reakciót volt szerencsém megfigyelni, a nálam megfordult ismerőstömegnek köszönhetően, elmondhatom, hogy nagyrészük igen elégedett volt a magyar kommentárokkal. Bár a fáma több ezer felénekelt mondatról szólt, szerintem egy kicsit túloztak a PR-esek, bár még így is tetemes a mennyiség – igaz ezek nagy része egy-egy szóból álló hiányos szerkezetű mondat (beadta, rálövi, passzol, stb.). Az elszeparált stúdióban felvett beszéd persze hangulatába nagyon messze áll a valódi mérkőzések közben hallható folyamatos kommentároknál – a végeredmény sok esetben túl steril –, de ez szerintem nem a résztvevőkön múlt, és még így is fényévekkel jobb, mint az angol vagy épp a lengyel fickók teljesítménye (már csak érdekességképp is érdemes belehallgatni ezekbe). Egyébként a Faragóék sok játékos nevét is felmondták, sőt az ismertebb sztárjátékosoknak vezeték- és keresztnevét is használják, és ha példának okáért kiválasztjuk a magyar nemzeti tizenegyet, még inkább megered a nyelvük, és sokkal információdúsabb közvetítésnek lehetünk fültanúi (a ballábas Dár-











dainál a labda, stb.). Egyes esetekben még a hangjukat is felemelik, és saját szavukba vágva próbálják meg időben követni a meccs történéseit. Sokszor persze a programba kódolt algoritmusok sorrendje bemondja az unalmast (ez a programozók hibája), és a szituációval merőben ellentétes, vagy épp egyáltalán nem odaillő kijelentéseket, mondatokat halhatunk, ami némiképp ugyan illúzióromboló, de talán legyen ez a legnagyobb hibája a játéknak, hiszen ugyanezeket a bénázásokat bármely nyelvet kiválasztva is megtapasztalhatjuk, csak épp nem mindenkinek tűnik fel, hogy mondjuk az angol szakkommentátor már harmadik alkalommal mond baromságokat (hála a készítőknek, akik nem tudták rendesen belőni a különféle mondatok helyét a programban). A magyar „hangsáv" minősége egyébként megfelelő, látszik, hogy minőségi stúdióban, pénzt nem kímélve vették fel az EA-s arcok, és a két sportriporter sem vette félvállról a feladatot, nagyon ütős például, amikor a meccsek végén és az elején poénkodnak egymással.

Jól van, tehát kiörömködtük magunkat a magyar kommentár felett, vissza a földre, és nézzük vajon egyéb paraméterien mennyiben változott a játék az előző évhez, illetve a World Cup 2006-hoz képes (hogy a konkurens PES sorozatról már ne is beszéljünk).

A játék nagyjából megegyezik a 2006-os verziójával, főleg ami a menüket és a különböző beállítási lehetőségeket illeti. Hasonló megállapításra juthatunk a game grafikáját illetően is, ami szinte hajszálnyit változott csak az előző két részhez képest, bár halkan jegyzem meg, hogy mintha a FIFA-ban most részletesebb arcberendezéseket láthatnánk, mint a konkurenciánál. Újdonság, hogy mint a Formula One 2006-ban, aki rendelkezik online kapcsolattal, folyamatosan töltögetheti le majd a frissítéseket a játékhoz, így majdhogy napi szinten igazodhatsz majd a való életben is bekövetkezett változásokhoz (például egy szezon utáni átigazoláshoz vagy játékos kölcsönadásához), és állítólag idővel megjelennek majd az első javítások is a game-hez (erre mondjuk, kíváncsi lennék).

Amire nagyon büszke az EA, az a Soccer Motion elnevezésű rendszer, aminek keretein belül megpróbálják visszaadni a valódi futballban is látható, szinte tapintható feszültséget és érzelmeket, ennek például az egyik vetülete az, hogy a gólszerző játékosra fókuszál a kamera, és annak feltextúrázott arcberendezésén állítólag valódi érzelmeket figyelhetünk majd meg, ez elvileg visszafelé is igaz, aki tehát kihagy egy ziccert, annak fogpasztareklám szerződést sem adnak egyhamar, mivel elfelejt mosolyogni.

OK, következő újdonság az online játéklehetőség keretein belül az EA Sports Interactive Leagues, ahol online teljes bajnokságok játszhatóak le, akár gépi vagy emberi ellenfelekkel ellen. A EA-s szerverek már tesztelés alatt állnak, hamarosan kezdődhet tehát a móka. Az online lehetőségek egyébként is egyre előkelőbb helyen szerepelnek a jövő sportjátékaiban, és természetesen ebben az EA Sports is az élen jár, aki tehát felcsatlakozhat, az egyhamar nem fog visszatérni közénk, mert állítólag naprakész adatokat, frissítéseket, infókat, live-os adattáblázatokat böngészhettek majd kedvenc focijátékotokról.

Az irányítási rendszer maradt a régi, és jó szokás szerint ismét váltogathatunk az analóg és a digitális gombkiosztások között is. A trükközésnél, cselezésnél ismét csak az analóg karoknak van szerepük, és némileg javítottak a kapusok mesterséges intelligenciáján is, ami, valljunk meg, már igencsak időszerű volt.

Visszatérve az irányításra, némi javulást fedezhetünk fel a játékban. Ez a tendencia egyébként már a World Cup 2006-ban is érezhető volt, egyes helyzetekben pedig végre életszerűbben viselkednek a játékosok, és ezt nem csak én mondom, hanem nagy FIFA rajongó barátaim is, akik már WC megjelenése után is kisebb örömódákat zengtek, a lövésre féloldalasan rádőlő, meg kiszorított helyzetből csukafejessel próbálkozó játékosokról, és állítólag például ha a kapushoz kerül hazaadás után a labda, a csatárok már méterekről becsúszva is megpróbálnak szerelni. Valamelyest könnyebb lőni is: bár még mindig nem érzek elég erőt a lábakban (a Pro Evo ebben sokkal jobb), de minimális evolúció érezhető, ugyanakkor a kapáslövések helyes elvégzését számomra még mindig jótékony köd fedi, pedig a gépi ellenfelek fantasztikusan tudják igazítás nélkül a hálóba passzolni a bogyeszt.

Az adatbázis hozza a már megszokott FIFA Kánaánt: több mint ötszáz csapat, és annak összes játékosa, majdnem harminc külföldi bajnokság a Lengyeltől a Törökön át a Mexikóiig, és egy rakat nemzeti tizenegy. Magyar bajnokság sajnos nincs, és ez nem csak a játékra igaz.

A track válogatás is hozza a szokott formáját, a kedélyeket fel nem borzoló, mégis trendi kis nótákat válogattak nekünk össze a fiúk.

Van menedzser-mód is, ahol kifejezetten jól jön a magyar feliratozás. Viszont hasonlóan a World Cup 2006-hoz, én ebben a játékban sem találtam meg a taktikai képernyőket. Mindössze a felálláson tudtam változtatni, és emberfogásra jelölhettem ki bizonyos játékosaimat, ami egyébként szintén újításnak számít a FIFA sorozat berkein belül. Mindenesetre én még mindig azt mondom, hogy a FIFA 2007 nagyon messze van a konkurenciától, ahol konkrétan kioszthatjuk az embereink feladatait, különféle támadási védekezései mechanizmusokat menthetünk a blokk + akciógomb kombinációkra, és megadhatjuk akár azt is, hogy támadás vagy védekezés esetén mely két irányba mozogjanak a játékosaink. Épp ezért a menedzseri feladatokat sem találtam túl meggyőzőnek, ez a „vegyünk játékosokat, szerezzünk szponzort" típusú melózgatás közel sem hasonlít egy vezetőedzői poszton elvégzendő kemény munkához, főleg hogy a csapatba szinte bele sem tudunk nyúlni.

Egyébként pedig nagyon érezhető, hogy a FIFA sorozatban már egyáltalán nem foglalkoznak a gépi játékosok mesterséges intelligenciájával (erre vezethető vissza a játékosok és taktikák konfigurálásnak hiányai is), mivel sokszor egyáltalán nem kelti a játék valódi foci illúzióját, csak béna algoritmusok által vezényelt robotok futkosnának a pályán, és ez igaz a saját embereinkre is, sajnos. Amíg ez a dolgot nem sikerül megoldani, és nem lopják el a Pro Evo sorozatból a játékosok állítgatásának rendszerét (is), addig a FIFA sorozat csak másodhegedűs lehet a PES mellett.

Egy szóval szinte ugyanazt kapjuk mint egy évvel ezelőtt, mindenre kiterjedő adathalmazt, sok-sok-sok-sok csapatot és játékost, a fentebb már említett újdonságokat, és az állítólagos fejlődésen átment játékparamétereket, ugyanakkor a legnagyobb hiányosságai még mindig a helyükön csücsülnek, a csapat felállásba és taktikába nem szólhatunk bele, a játék mesterséges intelligenciája pedig lassan kezd elavulni (a nextgen gépeken remélem ezt azért megoldják), aki eddig is szerette annak jó lesz, aki eddig is inkább PES-ezett, annak ez sem lesz jó. Csak a magyar kommentátorok miatt érdemli meg a nyolcfeles osztályzatot.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Volt szerencsém részt venni egy Varsóban lezajlott FIFA sajtótájékoztatón, ahol profi focijátékosok körében próbálhattam ki a stuffot. Lelkes amatőrként nekem persze legjobban a magyar kommentár tetszett (ahogy néztem a meccset, néha olyan érzésem volt, mintha TV közvetítés menne). Megkérdeztem a hozzáértőket, játékmenetében változott-e az új FIFA. Azt mondták sokkal változatosabban lőnek / passzolnak a focisták, vannak játékosokra jellemző mozdulatok, és egyre inkább úgy néz ki, hogy végre átvették a Pro Evo sorozat pozitív tulajdonságait.

FIFA 07

EA
MÁS VERZIÓ: XBOX, GC, X360, DS, PSP, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 játékos online
memóriakártya 8 mb (kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ a magyar kommentátor ideig-óráig feledteti a negatívumokat
X ugyanazok a súlyos hibák, mint már évek óta

8.5 pont

HANGYÁ' MÁ'!

HANGY-ANTAL

A Konzol 2006. évi őszi évadát hűen a most táruló iskolakapuk szimbolikájához (és vérvalóságához) kezdjük egy kis tananyaggal. Téma: a hangya. 1. Biológia. *A szuperorganizmus társas szerveződésű, igen magas fokú munkamegosztásban élő egyedekből álló szervezet. Rendszerint a valódi társas (euszociális vagy „államalkotó") állatok társas egységét értik alatta, amelyeknél a munkamegosztás már annyira nagyfokú és specializálódott, hogy egyes egyedek elveszítették reprodukciós képességüket, és így az egyedeik már nem is szaporodnak, hanem csak az egész társas egység képes reprodukálni önmagát. A szuperorganizmus legismertebb példái a hangyák, a termeszek és egyes méhek kolóniái (bolyai vagy rajai), de ismert szuperorganizmus még az emlősök között is (mint pl. az Afrikában honos csupasz turkálópatkány). A szuperorganizmus fogalmát vitatják.* Érdekes, hogy mintegy 15-20 ezer hangyafajt tartunk számon és folyamatosan újabbakat ismerünk meg. A hangyák matriarchális társadalomban élnek. Egyetlen nősténytől származik minden egyed, a kolónia mérete húsztól több millióig főig terjedhet. Elképzeled húszmillió szülés után milyen lehet az asszony szülőlyuka? Meglepő, hogy vannak ún. rabszolgatartó hangyák, akik más fészkekből rabolnak bábokat, kik kikelve az ő kényelmüket szolgálják majd öntudatlanul. Egymást illatanyagok révén azonosítják. 2. Kémia. A hangyasav a legegyszerűbb karbonsav, képlete HCOOH, a természetben is megtalálható a hártyásszárnyúak harapásaiban, csípéseiben, nevét is onnan kapta ugyebár, hiszen először hangyák desztillálásával jutottak hozzá. 3. Csillagászat. Ki ne hallott volna a hírneves Hangya-ködről, mely kb. 1,6 fényévnyi hosszú és 3-6 ezer fényévnyire van tőlünk a Tejútrendszerben a déli Norma csillagképben? No nem is ez az érdekes, hanem az, hogy alakját (melyről a nevét kapta) a jelenlegi csillagköd kialakulási elméletek alapján lehetetlen megmagyarázni. Így sokan Isten létének igazolását látják benne. Teológiai és filozófiai fejtegetésekre nem vállalkozhatom most, mivel az a következő szemeszter témája lesz. 4. Irodalom. Minden bizonnyal Kantharosz, a viszonylag kevéssé ismert görög komédiaíró írt művet először Hangyák (Mürmékész) címmel, méghozzá Kr. e. az V. században. Hasonló címmel írt munkát Boris Vian, a francia avantgarde művészet markáns figurája, s aki egyébként a cikkíró egyik kedvence. De írt Hangya címmel verset maga József Attila is, hogy La Fontain és Aesopus hírös állatmeséiről ne is beszéljek.

Amint az látható, sokakat izgatnak módfelett a hangyák, ám az emberi fantáziabirodalom minden kreativitása ellenére sem termelte még ki magából a Hangyaembert mint szuperhőst és ezt furcsállom. Hisz miért is ne lehetne? Még ha a wördnám-bervánhoz, a Pókemberhez mérnénk sem lenne kilátástalan a helyzete. Testsúlyának jóval nagyobb többszörösét bírná el és a falon ugyanúgy tudna mászni, és mint azt az imént megtanultuk szuperorgazmusa lenne. Hálót nem lenne képes ugyan szőni, de tudna savat köpni, és nagyon szép vájatokat fúrna a föld alatt, továbbá ha emberire nagyítanánk a rejtélyes „telepatikus képességét", akkor a pókösztön is meglelné méltó párját. Ezenkívül lehetne szárnya is és rakhatna tojásokat. Persze csak ha koronás királynő jelmezt adunk rá, különben bizarr lenne. Ha férfi lenne, akkor persze nem közösülne soha nővel, ám egy hőst ezen primitív szükséglet amúgy is csak hátráltat a világmegváltásban. Aztán mivel rabszolgákat tartana a lakásán, nem lenne megélhetési gondja sem. Ha hősünk megalkotásakor a termeszek természetéből táplálkoznánk, akkor az izgalmasabb és veszélyes bestializmus attribútumához nyúlnánk, így nemes portékánk társadalmilag kívánatos személyiséggé kovácsolásánál a forgatókönyvírók számára lenne „nagy kihívás". Lassan odáig jutunk a lényteremtés folyamatában, hogy már nem is hősben kéne gondolkoznunk, hanem antihősben. A neve olyasmi lenne, hogy Ant-Man. Vagy Anti-Man. Magyarul talán Hangy-Asszony. Vagy Hangy-Antal. Ez már eddig is nagyon jó, de tudok jobbat: a történet szerint egy egész Hangyaember-kolónia lepné meg a békés földlakókat és emberhús által próbálnák biztosítani maguknak a megnövekedett tápanyag szükségletüket. Keletkezéstörténetük szerint mondjuk a Paksi Atomerőmű uránium-trifoszfát-mono-glicerin savbázisa megrepedne és az ivóvízkészletekbe szivárogna, ami a környező falvak népéből meghökkentő átváltozás mentén emberevő rovarembereket ambicionálna. És akkor cizellálhatjuk tovább a szitut. Miszerint a hangyaembereken kívül a gyapai Mohalények és a sík-hegyi Sáskaemberek karöltve kezdik el gyapálni a „hagyományos embereket", miközben általános meglepetésre Cseresznyésről vad hernyóemberek tekergőznek elő. Ordason az óriási ordas szarvasbogár-hibridek a dunapataji darázs-zámbókkal közösen halálos offenzívát készítenek elő a humánok menekülttáborai ellen. Ráadásul a helyzet fokozódik, mert Nagydorogon nagydarab, morcos poloska-amazonok csáprágóikkal dorgálják és rágják az ottani férfiakat, mi több, a csámpalábú csámpai bolhaurakkal fajöltve, közös dorbézolás közepette, új, minden eddiginél félelmetesebb kreációkat nemzenek e világra. Mindenközben Tengelicen tengerimalac arcú személyiségek zabálják az emberszabásúak testrendszerét, az emlősökkel való vérvonal keveredés már túl is mutat az eredeti elképzelésen. Innentől elszabadul a pokol, de sajnos nem ragozhatom tovább. Merthogy ez mind szép és jó, csakhogy a Warner Testvérek jóval-jóval konzervatívabb elképzelések mentén készítették el vadonatúj animációs meséjüket. Majd abból a játékot. Alapvető filozófiai kérdés, hogy lehet-e ganajból várat vagy bármi mást építeni. Jóllehet nem láttam a művet, hiszen hazánk mozijaiba csak ezután rágja be magát, a nemzetközi filmkritikákat böngészve s a játékot saját kezűleg kaparászva azonban arra az álláspontra jutottam, hogy nem.

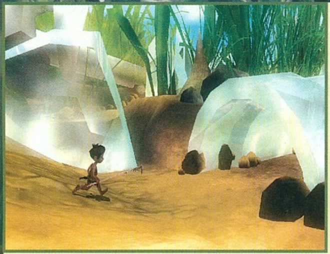
Legalábbis jelen esetben biztosan nem. Hiszen nézd csak a Hangyaboy alapsztoriját: *„Lucas 10 éves és egy hangyányit sem elégedett a világgal. Egy barátja sincs, de van számtalan ellensége: kamasz nővére, a környék keménykedő srácai és az egész élet, úgy ahogy van. Még kedvenc nagymamája sem nyújt vigaszt számára, mert nemrég egy színes magazinban azt olvasta, jönnek az ufók, és azóta csak az eget figyeli. Pedig a lényeg a lábunk alatt van. Lucas hangyavadászatokon vezeti le a benne felgyűlő feszültséget: rossz ellenséget választott. A kerti hangyabolyban ugyanis dolgozik egy zseniális hangyatudós, aki végre tökéletesítette mágikus főzete receptjét. Egy bolytárs a varázsitalt Lucas fülébe csöppenti, és a kisfiú arra ébred, hogy egészen kicsire zsugorodott: akkorára, mint egy hangya. A bolyban sok új dolgot kell megtanulnia, ha túl akarja élni a bogárirtó érkezését, a nővére talpát, és a nagymamája kertbarát buzgalmát. Találkozik néhány fura bogárral, rájön, hogy akinek hat lába van, az is megbotlik, és megtanulja egészen új irányból nézni a világot."* Sose hittem volna, hogy a hangya ennyire érdekes bír lenni, hogy immáron harmadjára eresszenek belőle animációs agymenést az útjára. Arra kíváncsi lennék, hogy ha a „ zseniális hangyatudósok" lekicsinyítő és felna-



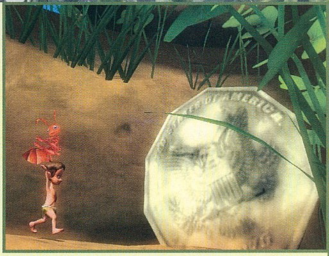












gyító főzeteket tudnak gyártani, akkor miért nem növelik fel magukat óriásra és léptetik életbe az én sci-fi horror verzió-mat? Jelen sztori nem a Z, a hangyához és nem is az Egy bo-gár életéhez passzol leginkább, hanem a Drágám, a kölykök összementek című hagyományos Disney produkcióhoz, mely-ben egy bogaras tudós találmánya véletlenül lecsökkentette né-hány gyermek testméretét, akik izgalmas kalandok árán jutot-tak csak vissza a kert végéből a nappaliba. Akkori szemmel igencsak hangulatosra és látványosra sikerült díszletek és ma-kettek között masíroztak a srácok, ami jelen játékról nem mondható el. Ezennel tehát rátértünk végre a tárgyra.



BAJTÁRS

Ugyebár célunk visszanyerni emberi alakunkat, ám ehhez bizonyítanunk kell jó szándékunkat és együttműködési haj-landóságunkat, így teljes értékű bajtárssá kell válnunk, ami-re jó alkalmat szolgáltatnak a hangyák mindennapi életese-ményei. Ha nem lennénk immáron kiművelt emberek, akkor elhinnénk a játéknak, hogy a pókok dobozban szokták tar-tani a hangyákat, a darazsak hátán lovagolni lehet, a száz-lábú meg olyan hangot ad ki, mint egy tehén, és hogy a cse-resznye szárát begyújtva a magja hatalmasat robban. A legjobb apropót a bocsánat elnyerésére az exterminátor já-ték végi eljövetele jelenti (aki neve ellenére nem egy néhai T-800-as, hanem a rovarirtó), kitől megmentjük az egész bolyt, immár Lucas személyes jóbarátait. De nem az enyé-meket! Már az első játékpercben tudtam, hogy nem leszek jóba sem a hangyákkal, sem Lucas-szal, sem az egész hó-belebanccal. Nemcsak a rovaros grafika és a férges zene okán, hanem az olyan fröccsöntött irányításbeli megoldások miatt, mint az automata ugrás (amit még Linknek sem egy-könnyen nézek el, nemhogy egy ilyen kis lárvának) vagy az, hogy az emelést csakúgy, mint a gurulást, az X gombra tet-ték. Gondolom el tudod képzelni, mit össze lehet idegesked-ni olykor mondjuk a megfelelő platform elérése során vagy azzal, ha egy kő felemelése helyett a bogárgyerek nagy ví-gan a szakadékba gurítja magát. Egyébként a játék nem ne-héz, és nem is hosszú, sőt. Végtelen életünk van, ám az aranymedál értékelést csak akkor nyerjük el, ha egy-egy pá-lyát életvesztés nélkül viszünk ki. Csak így lehetünk a játék végén száz százalékosak, aminek egyébként semmi jelen-tősége nincs. Tíz, egymás után megnyíló helyszínünk van a bolyt és környékét is beleértve, úgy mint kert, erdő, pókfészek vagy a nappali. Ez utóbbit vártam már nagyon, de nem ütöt-te meg a két generációval ezelőtti Micro Machines szintjét sem. A missziók teljesítése után szabadon bolondozhatunk a szabadban, megkeresve a hiányzó tűzkristályokat, melyek-ből száz darab van és amelyek megtalálásában segít a ké-sőbbiekben elsajátított „hangyalátás”. Mert nem megy ám minden kapásból, apránként fejlődnek fel hangyaképessége-ink. Úgy mint falon mászás, erőeemlés és telepátia. Evvel meghatározott helyeken hívhatjuk a testvéreinket, akik hidat, létrát, katapultot vagy mászóbotot formálnak magukból, ahogyan azt a helyzet megkívánja. Tizenhét pályán lesznek olyan feladataink, mint ételexport, tárgy begyűjtés, csapat-verseny, fajtárs szabadítás vagy pókirtás. Teljesen hagyomá-nyos, egy enyhén értelmi fogyatékos gyerek szintjére optima-lizált mászkálásról és gyűjtögetésről van tehát szó. Csupán két alkalommal kerül sor „rendhagyó” föladatra: egyszer ágyúzni kell virágnektárral, egyszer pedig darázson lovagol-ni. Három főellenség keretezi a kalandot, a már többször említett fődarázs, a már többször említett vegyszer-ember és a még soha nem említett és soha nem látott módon butacsú-nya béka. Fegyverek is segítenek a vadonban, eleinte csupán egy botocska, később egy dobógubacs-ragacs, majd egy tüskeíj, végül a mákbomba, mellyel eleddig elzárt helyekre is odaférközhetünk. Még a tutorialban hangzik el az a mondat, hogy „kevés coolabb dolog van”, mint virágszirommal sikla-ni a légáramlatok hátán, mert itt olyat is lehet, akár hiszed, akár nem. Elképzelhető, hogy ebben a játékban tényleg ez a csúcs (egyébként nem), ám különben én rengeteg különbet tudok. De igazán. Drága Antal, nagyon karcsi vagy.

BOLYTÁRS

És akkor kötözködjünk. Ezúttal azon szokásos hibákat nem is rovom fel, melyektől az embernek mérgezett hangyák futko-rásznak a hátán, mint a félgagyi megvalósítást, a grafikai és zenei baklövéseket, a változatlan módon ismétlődő hangeffek-teket vagy az NDK-s pornófilm alámondás színvonalának ela-vultságát, a kevés pályát, ellenfelet és feladatot. Ugyanis első-sorban a játék erénytelenségét kifogásolom. Hiszen igenis van fantázia a minivilág felnagyításában, de az ötleteket ki kelle-ne dolgozni. Rengeteg ziccert hagytak ki a készítők, melyek felsorolásába bele sem érdemes kezdeni. Tulajdonképpen egy olcsó játékot csináltak, mégpedig hülye gyerekeknek. Ez az ami a legbosszantóbb. Meg az, hogy a játék végi megnyerés nálam lefagyott. Ezért kérem, valaki legyen olyan kedves és küldjön már nekem homevideót róla, mert képtelen vagyok nélküle élni. Még ha egy teljes bagettet kapok, akkor is.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Bizonyára sokakban felmerül a kérdés, miért kapott megint egy 4.5 pontos játék két oldalt, holott megígértem, hogy so-ha többé nem fog. Nos azért, mert Samunak is megígértem, hogy legközelebb vágás nélkül, teljes terjedelmében leköz-löm azt a cikkét, amit 10 ezer karakterben küldött el a tud-valevőleg 5 ezer karaktert elbíró 1 oldalra. Szóval, így lett az egyből kettő, az ötből tíz, és mellesleg egy állati jót is rö-högtem. Ti?

THE ANT BULLY

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: GC, WII, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (72 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangyányi élvezet
X a hangyásoknak

4.5 pont

BANÁNKALAND







Sajnos egyre több, egykor még neves Sega játéknál / sorozatnál érzem azt a tendenciát, hogy a különböző verziók platformról-platformra való vándorlása közepette rohamos tempóban veszítenek az értékükből, legyen szó akármekkora legendáról is. Említhetném pl. a Crazy Taxit, mely anno egy 10 pontos egyedi játék volt DC-n, de mára már szinte csak C64-re nem írták át, így igen komolyan esett az egykori játéktermi kuriózum renoméja. Ha nem is ilyen drasztikusan, de történt már hasonló a Ferrari Challenge-el, és az 18 Wheelerrel is, vagy azt hiszem elég, ha úgy általában a Sonic-ra gondolunk.

Cikkem legfőbb tárgya, a Super Monkey Ball sorozat is lassan de biztosan erre a sorsra jut, vagy már jutott is. Az eredetileg DC-re tervezett ügyességi banángyűjtögetős játék GC-n látott napvilágot, és ha leszámítjuk a handheld konzolokra vagy mobilokra megjelent verziókat, a folytatásával együtt is egyedi exkluzív GC anyagnak számított, egészen tavalyig. Akkor kellemes meglepetésként értékeltem a PS2-re és Xbox-ra *Deluxe* alcímmel kiadott két GC-s részt egybegyúrva, plusz kiegészítve extra pályákkal. Itt le is kellett volna szállni a témáról a Sega-nak. Ehelyett viszont megkezdődött a bőrlehúzás, és akár lassan itt is el lehet kezdeni a jó öreg, ám örök érvényű „Super Monkey Ball Kart mikor lesz” poént. **(Kitől is származik ez a klasszikus? Martin)**

Így történt, hogy a Sega 2006. augusztusában betámadta a platformrajongókat a **Super Monkey Ball Adventure**-rel. Sonic fanoknak ismerősen csenghet az alcím, és nem is tévednek annyira, hiszen a Sega ez esetben ötvözte a SMB szériát a DC-n megismert, és azóta GC-re és PC-re is átírt Sonic Adventure-rel. Van esetleg valaki, aki nem hallott volna még a kis majmocskák kalandjairól? Röviden és tömören: gömböcskéket görgetve kell izgő-mozgó platformokon végigegyensúlyozva banánokat begyűjteni, majd időben beérni a célba. A sok tucat változatos pálya persze egytől-egyig új kihívást jelent, és bár hogy kinek mennyire fekszik az irányítás, az egy kellemetlen kérdés ugyan, de a hangulat legalább a helyén van. Most azonban nem csak átvezető videókon ismerhetjük meg a SMB világát, hanem végre saját magunk is odautazhatunk, méghozzá azért, hogy egy problémát orvosoljunk.

Nehéz a helyzet a majmoknál mostanság, és a sok negatív ellentétek megosztották az egyes birodalmakat. Külön probléma,





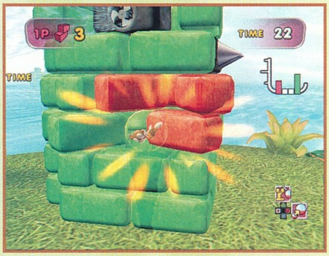
hogy Dedee hercegnő és Abeabe herceg egymásba szerettek, és hát az uralkodócsalád ezt nem igazán nézi jó szemmel. Az ifjú pár a Jungle szigeten talált menedéket, mivel Aiai, az ottani uralkodó amúgy is újra össze szeretné kovácsolni a birodalmakat. Neki és kompániájának a feladata tehát beutazni a világokat, a haragokat eloszlatni, hogy újra boldogság töltse meg a cuki majmocskát pici kis szívét, és így végre a boldog párnak is lehet egy igazi jövője. Hüpp-hüpp, hát ez igazán megható történet, főleg hogy mindezt egy poénnal fűszerezve adják elő egy könyvből mesélve: „Emlékeztek a történetre? Jaj, hogy is emlékezhetnétek, amikor még el sem meséltem...” A Super Monkey nyelv pedig már csak a hab a tortán. Először valami japán akcentust véltem felfedezni, de hamar rájöttem, hogy az „ikikaka mukika mukakika mukimuki”, és ehhez hasonló monológok egyik általunk ismert nyelvhez sem köthetőek, esetleg a busmanokhoz, de szerencsére mindezt feliratozzák nekünk. Gyermekeknél ez már bizony fél siker, főleg miután megismertük a főszereplőket is grillezés közben: Aiai, Meemee, Baby és Gon-











gon. Az biztos, hogy a Sega és a Nintendo mindig is ötletes figurákat talált ki, és ennél a játéknál sem volt gond ezen a téren. A csapat kellemes pihenését néhány gyanús repülőszerkezet zavarja meg, melyek a sziget felett cikáznak, és a röviddel később megszólaló harangriadó után már tudni lehet, hogy mihamarabb fel kell keresni a királyt, ugyanis veszélyben a birodalom...
Miután kiválasztottuk a karakterünket, majd kézhez kaptuk az irányítást, el is kezdhetünk megismerkedni a játékkal. A szigetet innentől kezdve szabadon bejárhatjuk. Ahogy azt már az eddigi SMB játékoknál is megszokhattuk, megint egy átlátszó gömb belsejében találjuk magunkat, amit bármilyen irányba görgetve haladhatunk előre. Nem lesz egyszerű belejönni, ugyanis mindenek előtt azt kell megtanulni, hogy a precíz manőverezés mellett kontrolláljuk a sebességünket. Ugrani sajnos nem tudunk, ám vannak erre alkalmas piros / sárga ugróvirágok. Később sok helyen virágról virágra ugorhatunk, így ennek a technikának a begyakorlása sem lesz kispiskóta. Meg kell tanulni szűk helyeken egyensúlyozgatni, de sajna sok esetben fogunk szakadékokba, vagy rendkívül mély vízbe esni. Ilyenkor egy checkpoint jellegű jellegzetes közeli helyre tesz vissza minket a játék, de szerencsére megtart minden összeszedett banánt, ugyanis ezeknek a begyűjtése is az egyik fő feladatunk lesz.
Habár a szigeten többé-kevésbé szabadon mozoghatunk, a sztoriban csak úgy kerülhetünk előrébb, ha minél több minifeladatot végzünk el. Persze ezeknek nem mindegyike létfontosságú kezdetben, de érdemes minél többet elvégezni, már csak az ötletességük miatt is. Később pedig amúgy is kötelező lesz, hiszen csak az összes teljesítése esetén válik az egész lakosság boldoggá. Itt egytől egyik ügyességi feladatokról van szó, ám mindegyiknek megvan a maga kis sztorija, pl. a kertész megkér, hogy gyűjtsd be a méheket, vagy az őrmester szeretné, ha felébresztenéd az alvó őröket. Itt sok esetben a LOTR: Fellowship of the Rings kalandjátékhoz fűződő kellemes emlékek jutottak eszembe, hiszen ott is hasonló jellegű segítségeket kellett nyújtani a Megye hobbitjainak. Ezek a minifeladatok többnyire több, tehát legalább 3-4, vagy 5 egymással összefüggő megoldandó

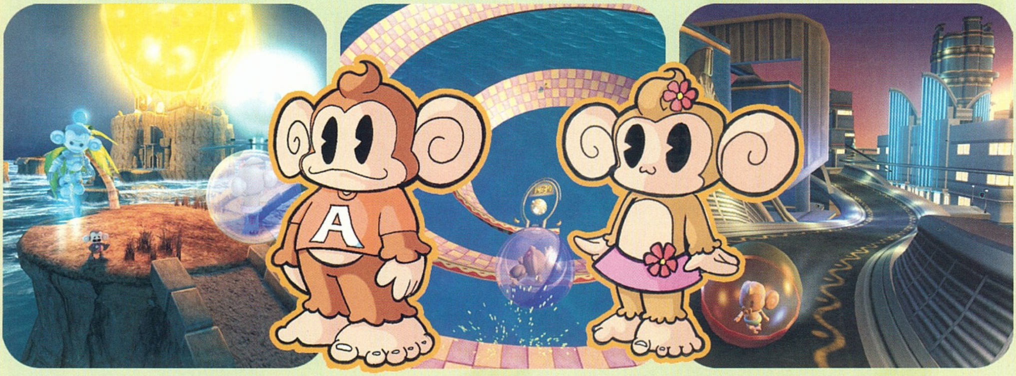
MARTIN BELESZÓL!

Ezt a játékot – ami nekem mindig is az imbolygásról, dülöngélésről, egyensúlyozásról szólt – kifejezetten el tudnám képzelni, mint egy sikeres Nintendo Wii címet. Én az évek során hozzászoktam ahhoz, hogy ülve, kontrollerrel játszom, klasszikus módon, tehát banánszüretelésben és mindenféle testmozgással együtt járó talajtornában nem vennék részt, de az ötletben határozottan látok potenciált.

elemből állnak (pl. méhkasok begyűjtése), és gyakran egy meghatározott útvonalon kell ilyenkor végighaladnod. Amennyiben letérsz róla, kezdheted elölről. Jó példa erre az örök felébresztése, ahol ágyukból kilőve kell magasan növő hatalmas falevelekre ugrándozni a soron következő ágyúhoz. Természetesen ahogy haladunk előre, egyre nehezebbé válnak ezek a kezdetben egyszerű minifeladatok is. A jutalom pedig mi más lenne, mint sok-sok banán, hiszen abból sohasem lehet elég.
Jó hír a korábbi részek rajongóinak, hogy ebből a játékból sem hagyták ki a banángyűjtögetős időhatáros ügyességi pályákat. Amennyiben egy zárt kapuhoz érünk, sokszor találunk előtte portálokat, melyek egy-egy ilyen ügyességi pályához vezetnek. A kapu pedig csak akkor nyílik ki, ha 1 kivételével az összes ilyen portálból nyíló pályát teljesíted. Itt találkozhatsz az ún. boldogság tolvajokkal is. Ezek mellett a behemót lények mellett csak igen nehezen lehet átjutni, és a közelükben minden szürkévé és fakóvá válik. Később természetesen átkelhetünk más birodalmakba is, és vissza is térhetünk, hiszen mint említettem, a teljes játékot csak akkor vihetjük végig, ha minden egyes feladatot teljesítettünk, de szerencsére egyes nagyon nehéz miniküldetésekkel később is foglalkozhatunk.
Úgy érzem a Super Monkey Ball világa meglehetősen hangulatosra sikeredett, és mindenképpen jó háttért nyújt a játéknak. A játékmenetnek köszönhetően eléggé kevert és változatos lett a stuff stílusa, hiszen akad benne platform, akció, kaland, és talán még egy kis RPG elem is.
Sok-sok szereplőt ismerhetünk meg a játékban, és ahogy haladunk előre a sztoriban, saját kis majmunk több különleges képességet sajátíthat el, pl. szárnyak használata nagyobb ugrásoknál, vagy mechanikus bokszkesztyű elővétele akadályok szétzúzásánál.
Beszéljünk kicsit a hibákról is. A legnagyobb gond a játszhatósággal van. Ezt a szerencsétlen gömböt néha szinte kínszenvedés megfelelően kezelni, főleg, amikor pontosan ki kell centizni az útvonalat. Ehhez még hozzájön a néha igen borzalmas kameraforgatás, ahol olykor lehetőségünkben sem áll megváltoztatni. Ami még zavart, hogy a játék nem lineáris, ám ez önmagában még nem lenne baj, de itt sok esetben nem is egyértelmű, hogy merre kell kóválygni, míg továbbjutunk. Amennyiben minden feladatot teljesíteni szeretnénk, igen csak fel kel kötnünk a gatyánkat, ha maximálisan ki akarunk igazodni a szigeteken.
A grafikával nem lenne gond, amennyiben kicsit jobban feldíszítették volna szigeteket. A karakterek ötletesek és aranyosak, és maga a sziget is egész hangulatos, de sajnos nem minden esetben. Sok helyen maximum egy pálmafa, vagy egykét fűcsomó jelenti a változatosságot a terepen, és gyakran látni két dimenziós növényeket, vagy még rosszabb, sziklákra festett fákat, melyek legfeljebb messziről teszik meg a hatásukat.

A zenék és hangok terén szerencsére nincsen baj, mint ahogy a szavatosság is rendben van, a sok-sok minifeladat, az ügyességi pályák, az összes banán begyűjtése, valamint az extra multiplayer módok is elegendő ideig lekötnek bennünket, de ez utóbbi már adott volt a korábbi részeknél is.
A Super Monkey Ball világát bemutatni alapvetően jó ötletnek tartottam volna, ám számos tényező miatt leginkább csak bőrelhúzás lett a projektből. Leginkább ez a fura paradoxon a zavaró, miszerint az egész játék elvileg egy aranyos mesének tűnik gyermekek számára, beleértve a karaktereket, a szigeteket, és a háttértörténetet. Viszont ez esetben akkor érthetetlen, hogy miért lett úgymond hardcore nehézségű az egész cucc, főleg a játszhatósági problémák miatt? Gyerekeknek tehát nem ajánlom nyugodt szívvel, a felnőttek pedig valószínűleg már az első „mukikáká" gügyögés hallatán ferde szemmel néznek majd a stuffra. Akkor kinek is készült a játék? Sajnos úgy néz ki, hogy szinte kizárólag a Super Monkey Ball rajongóknak. Közülük is inkább csak azoknak, akiket komolyabban érdekel a majmocskák háttértörténete, mert minden más elem fellelhető a korábbi részekben, hiába is tetszett nekem a játék. Ezt nem így kellett volna a Sega-nak, de sebaj, Wii-re is lesz Monkey Ball, talán ott majd magához tér a sorozat.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

SEGA / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: GC, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos, multitap, 16:9, dpl II
memóriakártya 8 mb (139 kb)
analóg irányító (dualshock),

✔ hangulatos világ
X játszhatósági problémák

6 pont

GYEREKMÓKA







A hazai mozikba mostanában érkezett Rém Rom olyan, mint a Vadgalamb volt, vagyis uncsi. Sajnos az árukapcsolt játéknak is ez a legnagyobb baja, mivel grafikai téren még rendben is lenne a dolog. Az történet szerint adva van három gyerek, akik egyszer csak rájönnek, hogy nem egyikük szembeszomszédja a megtestesült gonosz, hanem a háza. El is határozzák, hogy jól elbánnak vele, ám a ház őket is benyeli egy rendőrkocsival együtt. Belül tovább romlik a helyzet, mivel külön-külön kell megküzdeniük az életben maradásért. Ennek egyetlen eszköze egy upgrade-elhető húzogatós vízipuska, és egy limitált ammóval rendelkező másodlagos fegyver. Ez különböző hármuknál, mert DJ-nél polaroid fényképezőgép van, aminek a vakujával megdermeszthetőek az ellenfelek, a daginál egy vizes lufibomba, és a kiscsajnál pedig egy csúzli. A vízipuskák szerencsére örök vizesek, csak újratölteni kell őket az említett húzogatás által, amire figyelmeztet is a játék. A küzdelmeken kívül gyűjtögethetünk tapsolós majmokat a filmrészletekért, és érméket, amiket a főmenü legalsó pontján elhelyezett C64 szintű arcade játékra költhetünk el. Bevallom, ezzel majdnem annyi időt töltöttem el, mint a teszt tárgyával, de hát retro korszak van, mint az közismert.

A gyermekek terelgetése általában használható, csak éppen az oldalazáshoz lock-olni kell egy célpontot, és ha ez megszűnik, akkor hirtelen elkezd keringeni az ebadta kölyke, ha tovább nyomjuk neki a joy-t. A harcoknál amúgy is az a lényeg, hogy ne álljunk le egyhelyben, szóval ezen finomíthattak volna valamelyest. A játékmenet unalmassága pedig azért van, mert fix utat járhatunk be, minimális elágazásokkal, és az egyes bezárt ajtókhoz való kulcsokért sem kell nagy utat megtennünk. Az atmoszféra pedig jó, alkalmas arra, hogy nyomasztólag hasson arra a gyerekre, aki még nem látott Resident Evilt, vagy egyéb horrorgamét, és tetszett neki a film is, hiszen ők a valódi célközönség. RE4 párhuzamként említem meg még azt is, hogy néha a képernyőn megjelenő gombokat kell lenyomogatni egy-egy meglepetés támadás kivédéséhez. A grafika a fura perspektíva ellenére egész kellemes, szóval, ha 8-12 év között vagy, tégy vele egy próbát.

Dzson

MONSTER HOUSE

THQ
MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA

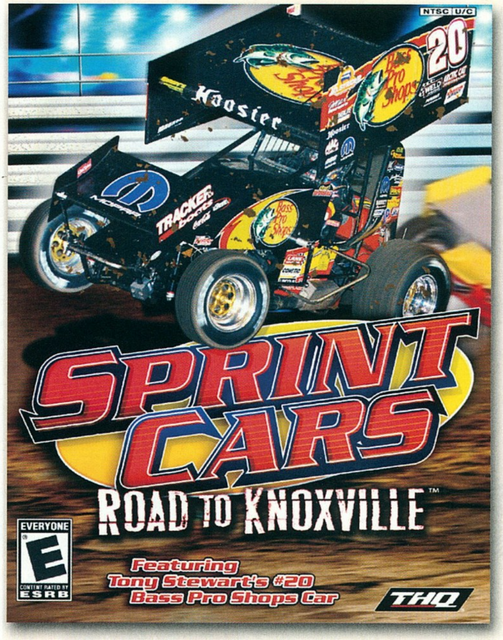
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

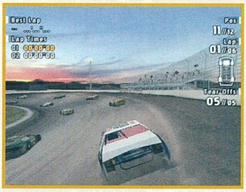
1 játékos
memóriakártya 8 mb (169 kb)
analóg irányító (dual shock)

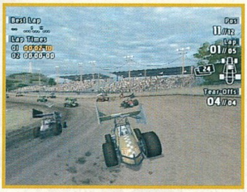
✔ tűrhető filmfeldolgozás
X a harc kissé nehézkes, csak gyerekeknek ajánlott

5 pont

BORZALOMMENEDZSER







Bizonyára van olyan autósjáték rajongó, akinek elé annyi a transzhoz, hogy „autó", és már szerzi is meg a játékot, majd nyomja, ameddig meg nem nyeri a bajnokságokat és egyebeket. De véleményem szerint több az olyan ember, aki meglátva egy ilyen förtelmet, mint a Sprint Cars, menten lehányja a kontrollerét. Szerintem ez már művészet, hogy ennyire igénytelenül rakjanak össze valamit; vagy inkább menjenek át a PC-s játékpiacra, és shareware-ként nyomják a végterméküket. Sajnos az alapkoncepció is eladhatatlan az amerikai kontinensen kívül, ugyanis ezek az összeeszkábált csővázas fűnyírók és csatározásaik arrafelé népszerűek. Alapvetően indulhatunk a szokásos árkád gyorsversenyeken, de valamivel érdekesebb az, ha karrierezünk, mivel itt mi magunk managelhetünk egy egész csapatot, pilótákkal, kocsikkal és szponzorokkal együtt. Sajnos a versenyző kreálási lehetőségek eléggé visszafogottak, mivel csak kész képekből lehet válogatni, így nem tudtam megcsinálni a szokásos torzszülöttemet. Egyéb paramétereit tekintve rendelkezik egy átlagos ranggal, valamint az ezt részletekre bontó 5db tulajdonsággal, amit kedvünkre osztogathatunk szét új játékos indítása esetén az induló 45 skillpontból. Kapunk versenynaptárat, fejleszthetjük autóinkat, javításokat eszközölhetünk, szóval a manager hajlammal megvert betegek kiélhetik magukat. Mások viszont nem. Kivéve, ha bejön nekik a holt primitív grafika, aminek egyetlen pozitívuma az éjszakai versenyeken csillogós földút. Az igazi borzalom a visszajátszásban jön elő, ahol komolyan olyan a játék, mint egy korai PS1 game, enhanced módban futtatva. Ám ha ezek után is játszol vele, akkor az irányítás elég hamar betanulható, pláne, ha van skilled a salakmotorok kezelésében, mert itt is tök ugyanúgy kell driftelni és földet túrni a hátsó kerekekkel, mint ott. Átlagosan 12-16 kocsi között ellavírozva kell az élre törnünk, nyomhatjuk barátok ellen is, és feltehetjük internetre a legjobb köridőinket is. Érdekesség, hogy verseny közben átadhatjuk a kocsi irányítását a gépnek is, bár maximum szinten tartja a pozíciónkat a hosszabb versenyeken addig, amíg meg nem könnyeztetjük a kígyót a porcelán tavacskába.

Dzson

SPRINT CARS: ROAD TO KNOXVILLE

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (621 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ manager rész
X ezen kívül az egész

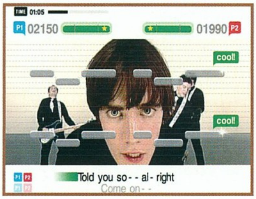
3 pont

NYALD MEG A MIKROFONOM!









A SingStart mostanra már súlyban lehet mérni. Csomagolásostul, tokostul, kézikönyvestül és mikrofonostul közel tíz kilogramm a sorozat eddigi mérlege, s igen valószínű, hogy ezzel a mutatóval a legnagyobb *tömegben* eladott játék különdíját könnyedén megnyerné. A rajongóknak mégsem *terhes*, inkább mondják *súlyosnak* a matériát. Időről-időre tűkön ülve várják már a legújabb sorszám premierjét. De mondok érdekesebbet: a SingStarral időt is lehet mérni. Olyan szinten menetrendszerű pontossággal és kiszámíthatósággal érkeznek az újabbnál újabb adagok, hogy ahhoz nemcsak órát, de naptárat is lehetne állítani. *Jó napot Uram, mikor született az Ön fia? Üdvözletem, az első SingStar után hárommal. És a kislánya? ő igazi mázlista, a rózsaszín évad kezdőnapján érkezett. És mikor veszi el az édesanyjukat? No lássuk csak a tervet: másfél SingStarral ezelőtt kértem meg a kezét, szándékom szerint a mágikus hetediknél veszem nőmül, míg a jubileumi tizedik szám ünnepén válok el tőle, utána már csak a krapekommal kívánok élni az akkori kiadás örömére, mely a „Meleg Ripacsok" alcímet fogja viselni. Értem, köszönöm, és sok sikert hozzá. Viszlát. Viszlát.*

Na, hát valahogy így képzelem a dolgot. A szép idillt talán csak a PS3-ra tervezett SingStar-rendszer fogja feldúlni, már ha tartják a szavukhoz magukat a tervezők és valóban önnön akaratunktól függően állíthatjuk majd össze, hogy mely számokat töltjük le a gépünkre. Ez esetben a „Mélytorkú Vadvirágok" című különkiadásra nem kellene még másfél évet várnom, hanem korábban is összeállíthatnám magamnak. Fincsi lenne.

Addig pedig természetesen marad minden a régiben: ahogy megszokhattuk R1 a célzás, L1 a lövés, lehet gránátozni, bukfencezni, gáncsolni, hasalni, javallott a lopakodás és nem árt vigyázni a komcsikkal. Vagyis ööö, miről van szó? Jah, még mindig a SingStarról, most éppen a legújabb, rockosított verzióról, a **Rocks!**-ról. Akkor abban még mindig énekelni kell. Egy negyed bagettért. Íme a tracklist:

Bloc Party . . . . .Banquet
Blur . . . . .Song 2
Bowling For Soup 1985
Coldplay . . . . .Speed Of Sound
Deep Purple . . . . .Smoke On The Water
Franz Ferdinand . . . . .Do You Want To
Gwen Stefani . . . . . . .What You Waiting For?
Hard Fi .Hard To Beat
Hole . . . . .Celebrity Skin
Jet . . . . .Are You Gonna Be My Girl
Kasabian . . . . .Club Foot
Keane . . . . .Everybody's Changing
Kings of Leon . . . . .The Bucket
KT Tunstall . . . . .Black horse and
. . . . .the Cherry Tree
Maxïmo Park . . . . .Apply Some Pressure
Nirvana . . . . .Come As You Are
Queen . . . . .Don't Stop Me Now
Queens of the Stone Age . . . .Go With the Flow
Razorlight . . . . .Somewhere Else
Scorpions . . . . .Wind of Change
Snow Patrol . . . . .Run
Sterophonics . . . . .Dakota
The Bravery . . . . .An Honest Mistake
The Cardigans . . . . .My Favourite Game
The Hives . . . . .Hate To Say I Told You So
The Killers . . . . .Somebody Told Me
The Offspring . . . . .Self-Esteem
The Rolling Stones . . . . .Paint It, Black
The Undertones . . . . .Teenage Kicks
Thin Lizzy . . . . .The Boys are Back In Town

SINGSTAR ROCKS!

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-8 játékos, memóriakártya 8 mb (590 kb), analóg irányító (dual shock), 2 db kisjack mikrofon, eyetoy kamera támogatás

✔ queen
X gwen stefani

7.5 pont





Jaj Istenkém, hogy szalad az idő! Mintha csak két perce lett volna, hogy az előző SingStarról daloltam, s már adhatom a legújabb rész, az **Anthems** takjelét! Mi lesz itt ezután? Holnap már az unokám ballagásán pislogok egyet, s mire kinyitom a szemem egy szemfödél akadályozza majd a fejemből való szabad kilátást? Bár a relativitásról sokat lehetne beszélgetni, most mégis csak annyi történt, hogy valóban két perc telt el. Ugyanis egyszerre vittem táncba a két utolsó Sing-lányt. A vörössel, a Rocks-szal jól jártam, ínyemre való kis dög, nem úgy a lila, az Anthems, aki inkább irritáló. Na nem mintha nem lenne mindkettő stílusos, trendi bombázó, csak tudjátok: ízlések és pofonok. *Miért, mi a különbség?* Hát mint mondtam, a színek és a számok. *Akkor tehát a menü ugyanaz?* Igen, szóról-szóra. *Ugyanúgy egytől-nyolcig énekes nevezhet?* Így. *És karriermód nincs?* Ez az igazság. *De azért duettezhetek anyáddal?* Bármikor. *És magyar dalok vannak?* Gondolkozz józanul. *Tehát vannak, de vannak-e hozzájuk klippek?* A magyar dalokhoz nem, mert nincsenek magyar dalok, te kismajom. *Miért?* Eszednél vagy te? *Hát EyeToy támogatás van-e?* Még szép. *Szép?* Mondd, te hülye vagy? *Nem tudom, de poénos-e a bevezető film?* Ehhez a kérdéshez külön gratulálok. *Köszönöm, és mehetek házibulizni vele?* Mehetsz, mehetsz, csak húznál már. *És jók a számok?* Kezdelek unni. *És ha nem tetszenek?* Van nálam egy borotvapenge. *Jó, de ha megveszem, mit kezdjek még két új mikrofonnal?* Szerintem a miki nélküli kiszerelést vedd meg, de ha tényleg ilyen alacsony szinten vagy, akkor azt javaslom, hogy inkább dugd őket valami szűk és meleg helyre. De hova? Mind a tizenkettőt. *De hova?* Most. *Mi?*

Ilyen és ehhez hasonló kérdések merülhetnek fel a SingStarral kapcsolatban, mint azt nem egyszer testközelből is tapasztalhattam. Néhány évvel ezelőtt ugyanis, akkori munkámnál fogva, nem egy és nem kettő cégrendezvényen képviseltem a játék promóciós érdekeit, így volt szerencsém (?) látni, hallani, érezni és szagolni (tapintani égnek hála nem kellett) a gátlástalanodás azon szintjét, melytől fogva az ember saját méltóságának felesküdt ellenségévé válik, és amelynek kiváló fokmérője a karaoke versenyen nyújtott teljesítmény. Erről kár is többet beszélni, mert ismételten elfog a mélyszégyen azok helyett is. Annyit viszont biztosan leszűrtem, hogy az emberek többsége imádja, komálja, csípi, karmolja, harapja és zabálja a cuccot. De a zeneére éneklést is kedvelik valamelyest. Ezúttal ezekre:

Bananarama . . . . .I Heard A Rumour
Bonnie Tyler . . .Total Eclipse Of The Heart
Bucks Fizz . . . . . . .Making Your Mind Up
Candi Staton . . . . .Young Hearts Run Free
Charlene . . . . .I've Never Been To Me
Charlotte Church . . . . .Crazy Chick
Cher . . . . .If I Could Turn Back Time
Dead Or Alive . . . . . .You Spin Me Round
Like A Record)
Girls Aloud . . . . .Biology
Gloria Gaynor . . . . .I Will Survive
Kim Wilde . . . . .Kids In America
LeAnn Rimes . . .Can't Fight The Moonlight
Pussycat Dolls . . . . .Don't Cha
Queen . . . . .Radio Ga Ga
Scissor Sisters . . . . .Laura
Steps . . . . .Deeper Shade Of Blue
Take That Featuring Lulu . .Relight My Fire
Ultra Nate . . . . .Free
The Weather Girls . . . . . .It's Raining Men
Whitney Houston . . . . .I Wanna Dance
With Somebody

samatőr
samu@576.hu

SINGSTAR ANTHEMS

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-8 játékos, memóriakártya 8 mb (590 kb), analóg irányító (dual shock), 2 db kisjack mikrofon, eyetoy kamera támogatás

✔ gloria gaynor
X pussycat dolls

6 pont

FFVII IS BACK!







Ha egyszer nagypapakoromban megkérdeznék tőlem, melyik volt az a játék, amivel életem során a legtöbb időt eltöltöttem, bizony könnyű helyzetben lennék, hiszen kapásból rávághatnám, hogy a Playstation-ös Final Fantasy 7 volt az (második helyen a Red Alert állna, az iszonyatos mennyiségű linkelt skirmish-nek köszönhetően). Bizton állíthatom, hogy ha mindkét verziót beleszámítanám (az amerikai és az európai FFVII-et is), akkor a tiszta játékidőm bizony simán meghaladná a hétszáz órát is, ami nem kis idő – azt jelentené, hogy egyhuzamban egy teljes hónapot pörgött megállás nélkül a három CD a gépemben. Ez persze így ebben a formában nem igaz, de tény, hogy hosszú hónapokig kalandoztunk a FFVII világában a haverokkal. Begyűjtöttünk, összeszedtünk, loptunk morpholtunk minden lehetséges tárgyat, fegyvert, felszerelést, matériát, maximumra fejlesztettem a karaktereimet, és még több időt töltöttünk el azzal, hogy mesterre upgrade-eljük az összes matériánkat (aki szintén ezt tette anno, azt tudja, milyen kemény volta Knights of the Roundokat mesterre fejleszteni, hogy aztán a többi summon varázskővel egyetemben becserélhessük őket a Master matériákra). Amikor kijött a játék európai verziója, ismét nekiálltunk és újból végigtoltuk a játékot, megjegyzem nem is egyszer, aztán összehasonlításokat végeztünk a két verzió között, a létező összes randi lehetőséget kipróbáltuk, és még Aeris-t is feléleszttetük volna, ha lehetséges lett volna… Táblázatokat vezettünk, melyik ellenfelet mivé lehet morpholni, mit lehet tőle lopni, kivégeztük a Weaponöket, és szerénytelenség nélkül állíthatom, az országban (de talán az egész világon ;) én jöttem rá először, hogy miként is lehet átkúrni a Ruby Weapont és három embert a küzdelem végig a csapatban tartani. Egyszóval a Final Fantasy VII az a cucc, amiről MINDENT tudok, akár álmomból felkeltve is, és az eredeti amerikai verzió még mindig a konzolos vitrinem egyik ékessége. **(Édes kis történet. Szerintem ezt egyszer már elmesélted. Öregszel. Martin)**

Ezek után talán nem is meglepő, hogy epekedve vártam már az új FFVII mozifilmet, azt, ami végre valóban szervesen kapcsolódik a játékhoz (az első Final Fantasy film – bár sokak szerint csalódást volt, nekem mégis bejött, csak időt kellett neki adni – igazából egyik játékhoz sem volt hozzáfűzhető, sajnos). Az Advent Children elképesztő minőségi látványvilága teljes mértékben lenyűgözött, kár, hogy sztoriról ugyanez már nem mondható el – ennél többet is kihozhattak volna a készítők a témából; mindenesetre mint a nők többségénél, a kinézet sok mindenért kárpótolt minket itt is. A DVD egyébként nálunk is kapható, igaz magyar szinkron nem készült hozzá, ami egyébként lényegtelen is: az AC olyan alkotás, amit csak eredeti nyelvén élvezhet igazán az ember (nekem is japán verzió van meg belőle), de talán azért egy fokkal népszerűbb lett volna kis hazánkban is, hiszen itt nálunk még mindig inkább a szinkronizált filmek a nyerők.



Lassan el is érkeztünk jelen tesztünk alanyához, a **Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**-hoz. A game már egy ideje borzolja az idegeket a japáni játékosok körében, jómagam is belepislantottam a japáni verzióba, de most vége eljött az amerikai megjelenés időpontja is, úgyhogy nagyon időszerű lett, hogy a nyári szünet alatt elkészüljön egy mindenre kiterjedő, átfogó teszt.

A játék – az intrót leszámítva, ami egyébként az FFVII vége felé a midgari Mako ágyú elleni támadás idejére illeszthető be – a Final Fantasy FVII után három évvel játszódik, és mivel némi kapcsolódási pontot is találunk a stuff is az Advent Children DVD között, még azt is el kell, hogy mondjam, hogy ez a film cselekménye utáni első év. Ebből kifolyólag a filmből már jól ismerhető technikai változásokat fogjuk tapasztalni a játékban is, azaz nem kell Tiny Bronco-ra és Highwindre vadásznunk, ha esetleg meg szeretnénk hódítani az eget, ebben a világban a légi és a földi járművek már egyáltalán nem számítanak unikumnak, mint anno a FFVII-ben. A mobiltelefonok, és egyéb hi-tech kütyük is inkább előtérbe kerültek, ellentétben a mágiával és matériákkal, amik viszont ennek ellenpontjaként inkább a háttérbe szorultak, és jóval kevesebb szerep jut nekik, de aki behatóan ismeri az FFVII világát, az ennek is tudja a magyarázatát.

A game főszereplője Vincent Valentine, az FFVII egyik legcoolabb hőse, és mint azt sokan tudjátok, ő volt az egyik titkos karakter, akit egyébként a történet szempontjából nem is volt kötelező felvenni a partiba, de nagy hibát követett el az, aki kihagyta őt a buliból. (Mellékesen jegyzem meg, hogy egy rövidke pályán Cait Sith-et is irányításunk alá vehetjük majd.)

A játék egy fantasztikus sztorival indít, és ezt csűri csavarja egészen a végkifejletig, hogy aztán egy hatalmas végső összecsapásban csúcsosodjon ki, aminek végkimenetele után a világ ugyan ismét megmenekül, de FFVII-es jó szokás szerint megannyi kérdés ismételten csak megválaszolatlan marad. Nem szívesen merülnék bele a játék történetének elemzésébe, hiszen akkor oda minden meglepetés, de néhány információmorzsát azért elhintenék. Aeris kivételével, ha csak egy pillanatra is, de minden irányítható szereplő feltűnik a FFVII-ből (Nanaki rulez a végén!), a gonosz mesterkedések hátterében az ördögi és bomlott elméjű Hojo professzor áll, aki, mint az kiderül, mégsem dobta fel a pacskert az FFVII-ben. Végre fényt deríthetünk Vincent Valentine, és a szerelme Lucresia Crescent valódi kapcsolatára, egy tragikus szerelmi történetükre, és azokra az ármánykodásokra, amiknek során Vincent az események sodrában megfertőződött a Chaos-szal, amely kereszt aztán élete végig elkíséri majd hősünket. Egy időre feltűnik Vincent apja is, és megismerkedhetünk a Vincent testébe ültetett Protomatériával is. Akárcsak az FFVII-ben, ebben a játékban is rengeteg flash-nek lehetünk szemtanúi, és sok dologra csak ezekből a visszaemlékezésekből derül majd fény. Természetesen elképesztően fantasztikus új szereplők is készültek a történethez, így aztán a sztori egyes pontjainál többféle érzelmi és személyi konfliktusnak és aspektusnak is szemtanúi lehetünk, ezáltal még inkább kicsúcsosodik a game drámai vetülete. (Az egyik kedvencem például, amikor Shalua az életét is feláldozza a húgáért. Fantasztikus az a jelenet, amiben a hatalmas ajtó összezúzza a lány mechanikus kezét, hogy aztán Azul elvégezze hóhér-munkáját.) A sztori egyébként tömeges mészárlással és emberrablásokkal indul (az is a filmre utal, hogy csak az egészséges embereket viszik el – a geostigmásokat hátrahagyják a Deepground szervezet emberei), de végül fény derül a Hojo vezette a hatalmas összeesküvésre, aminek következtében az egész bolygónak pusztulnia kell. Jó hír azoknak, akik imádták az FFVII-et, hogy a végén egy minden eddiginél hatalmasabb Weaponnel, az Omegával is meg kell majd küzdenünk. (Külön dicséret a készítőknek, hogy ezúttal Sepiroth-t végre kihagyták a jászmából.)

Ragozhatnám persze napestig is, a lényeg mégis ugyanaz maradna: a Dirge of Cerberus fantasztikus történetvezetése, az átvezető jelentek rendezése, az operatőri munka, a szinkronszínészek teljesítménye, a közel félórányi CG animáció, mind-mind a legmagasabb színvonalat képviseli, ami még a jelenlegi konzolgeneráción elérhető. Úgy is mondhatnám, hogy legalább akkorát üt a játék háttere és keretének kidolgozottsága, mint az FFVII 1997-ben. (Hogy stílusában az eddigi „királyhoz" hasonlítsam, a Resident Evil 4 a Dirge-hez képest csak egy bugyuta kis lövöldözős játék, banális sztorival.)

Ez persze csak a körítés, és ettől a játék még simán leverhetné a kötelező lécet, de szerencsére a készítők ezúttal gondoskodtak arról, hogy a lenyűgöző külcsín igen tartalmas belsőt is kapjon, és nem hagyták, hogy milliónyi FFVII rajongónak kelljen csalódnia, még akkor is, ha lecsupaszítva mindössze egy egyszerű akciójátékot kapunk. (Ami egyébként nem baj, számtalan példát tudnék mondani, amikor egy-egy primitív, buta akciójátékot relatív élvezetes körítéssel adtak el, pl.: a Devil May Cry, vagy a God of War). Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy a Dirge egy buta kis akció stuff lenne, épp ellenkezőleg!

A game egy 3D-s akció stuff, amiben a közelharcnak éppúgy kiemelt szerepe lesz, mint a lőfegyverekkel való tűzharcnak. A pályák általában lineárisak, elvétve vannak csak elágazások, vagy alternatív útvonalak, a figuránkat külső nézetből látjuk, annak ellenére, hogy akinek nem fekszik a TPS nézet, az akár belső szemszögre is válthat, bár akkor a látványvilág némileg csorbát szenved, hiszen a parádés grafikának egyik fő eleme az elképesztően részletesen megtervezett köpenyes főhősünk alakja, aki megszólalásig hasonlít a régi FFVII artworkökben szereplő Vincentre, és még a mozgását is az FFVII-ből vették át egy az egyben. Egyébként Valentine a szokásos dolgokat tudja, amit egy ilyen akciójáték hősétől elvárhat az ember. Üt-rúg, kombózik, ugrik, levegőben soroz, egyaránt tüzel közeli és távoli ellenfelekre, zoomolhatunk a fegyverünkkel, célozatunk manuálisan és félautomatán is. Ami nagyban elősegíti a játék folytonosságát, hogy a különféle tárgyakat és fegyvereket menet közben is váltogathatjuk, nem kell tehát minduntalan az invertory-nkban kotorászni, ha mondjuk gyógyítani akarnánk, vagy esetleg lecserélni az épp használatos fegyverünket. Sok-sok elem visszaköszön egyébként az FFVII-ből, ilyen például a tárgyak egy része is, hiszen ismételten csak po-







tionökkel gyógyíthatjuk a HP-nket, és etherrel a MP-nket. A tradicionális FFVII dolgokon kívül (X-Potion, Elixír, Phoenix Down) lesznek majd új, kifejezetten ebbe a játékba tervezett itemek is, mint például a Potoin, a Red Ether, vagy az Elixor, ami egy elixír és egy Phoenix Down egyben, hogy csak néhányat említsek meg. A tárgyakból ezúttal most jóval limitáltabb mennyiség lehet csak nálunk (ha emlékeztek, a FFVII-ben mindenből 99-et lehetett birtokolni), itt most 2-3-4-5-6db lehet valamiből nálunk, és egyes cuccok használata is eltérő (például a Phoenix Downt előre el kell használnunk, hogy elhalálozáskor felélesszen minket, ami egyébként logikus is, hiszen itt most nem csapatban, hanem egymagunkban kalandozunk). Elvétve találhatunk majd matériákat is, igaz csak néhány alap varázskavics került be a játékba (fire, thunder, ice/blizzard), amiket a lőfegyvereinkbe applikálhatunk, igen ötletes módon egy lánc segítségével.

A játék egyik nagy erőssége a fegyvertuningolás. Összesen négy különböző stukker lehet nálunk, igaz ebből a számból rögtön le kell vonnunk egyet, hiszen az utolsó pályán megszerezhető Death Penalty névre hallgató darabot (ami egyébként szintén szerepelt a FFVII-ben), csak ott és csak a Chaos formánkba használhatjuk majd. Viszont a maradék három fegyverünket kis túlzással a végtelenségig fejleszthetjük. A stukkerek különböző részeit is megváltoztathatjuk, úgymint a csövét, a markolatát, a tárakat. Az ezekhez szükséges dellát (GIL-t – a régi FFFVII pénznem) a pályák végén kapjuk, egy részüket a teljesített pályaspecifikus feladatok teljesítéséért, illetve a leölt ellenfelekért, más részüket pedig a beváltható tapasztalati pontokért cserébe. Azért persze a karakterünket se felejtsük el tápolni, hiszen a maximum életerő növelése nélkül a későbbi pályákon már nem nagyon lesz esélyünk a combosabb ellenfelek ellen. A fegyvereinek egyébként sok különféle tulajdonságát variálhatjuk, úgymint hatótávolság, súly, pontosság, tűzerő. A Customize menübe belépve, vagy akár a shopokban vásárlova is a játék midig érthetően megmutatja, hogy az adott tuning, vagy új alkatrész mit és mennyire növel, vagy estlegesen csökkent. Baromi látványos, hogy a fegyverekre rákerült plusz cuccok a játék közben is jól láthatóak. Szerintem a game fegyvertuningolós rendszere tökéletes, és sokkal logikusabb, mint mondjuk a Resident Evil 4 hasonszőrű próbálkozása a fegyver upgrade-eléssel.

Ellenfeleink Deepground katonák és rengeteg, az FFVII világát benépesítő kreatúra, elég változatos stílusban, így aztán különféle harci taktikák kialakítása is létfontosságú lesz a játék során, nem mindegy tehát, hogy kit mivel támadunk. Vannak nagyon brutális ellenfelek, hatalmas cyborg szamurájok, vagy RPG-s fickók, és vannak, akik nagyon gyorsak és csapatostul támadnak. A kidolgozottságukra nem lehet panasz: ebben is, mint minden másban, színvonalas tervezést és nagyon részletgazdag kivitelezést kaptunk. A főellenségek pedig egytől-egyig igazi FFVII egyéniségek, kívánni sem lehetne jobbakat egy FFVII játékba. Az én kedvencem például Nero volt, de a végén a Gunblade-et használó Weissz is igen brutális figura…

A pályákról még nem esett szó. Tizenkét epizód van a játékban, megfordulunk majd Kalmban, Midgarban a Shinra épületben, vagy a nibelheimi Shinra Mansionben is. Egy-egy ilyen, több alszintre is osztott pályaszakasz kb. harminc, illetve hetven perc alatt teljesíthető, és természetesen mindegyikükön jó néhány pályaspecikus feladattal is találkozunk majd.

Grafikailag a játék mindennél szebb, ami most Playstation 2-ön létezik, simán veri a God of Wart, a Resident Evil 4-et, és a Metal Gear Solid 3-at is, és ezt olyan cimboráim is megerősítették, akik elvakult rajongói az említett játékoknak. Lenyűgözően változatosak a pályák, imádom az olyan játékokat (és igen kevés van belőlük PS2-ön), ahol nem csak bénán kifeszített textúrákat látsz, hanem valóban elhiszed, hogy ott valódi tömör falak, valós tereptárgyak vannak. A Dirge-nek időt kell adni, mert az első két-három pályán még nem nagyon mutatja ki a foga fehérjét, utána viszont úgy bevadul a látványvilág, hogy folyamatos elképedésre készteti az embert. Bármit is írnék, az úgysem adná vissza azt, amit a későbbi pályákon a saját szemeddel fogsz majd megtapasztalni. Tehát még egyszer elmondom, a Dirge of Cerberus a legszebb game Playstation 2-ön, és ami még páratlanná teszik a játékot, hogy nincsenek grafikai bugok, hibák, nincsenek programozási hiányosságok benne, átlátszó falakkal sem találkozni. Érzésem szerint a Dirge alatt a legmegbízhatóbb és a legkomolyabb grafikus motor dübörög, amit valaha készítettek PS2-re.



Elsőre tehát a játékot tíz-tizenkét óra alatt lehet végigvinni, az így elmentett állásból viszont bármelyik pályáját újrakezdhetjük, akármelyik nehézségi fokozaton. A pályákon szétszórva neoncsövekre hajazó objektumokat is találunk, ezek elpusztításával hozhatjuk be az átvezető jeleneteket és a CG animációkat, illetve megnyithatunk egy rakás extra missziót is, ami még tovább növeli a stuff szavatosságát. Mindent összevetve egy bő ötven órát el lehet bíbelődni vele.

A Dirge of Cerberus tehát egy fantasztikus akciójáték, ami méltó a FFVII névre, és nem utolsó sorban a legszebb Playstation 2-es cucc. Mégsem kaphatja meg a maximum pontszámot, mert sajnos a zenei része nem üti meg azt a szintet, amit az ember elvárna egy FFVII anyagtól. Persze ettől függetlenül kiemelkedő mindenben, és elfogultság nélkül ajánlhatom mindenkinek – számomra ez a művészi alkotás, nem a Shadow of the Colossus, meg a Dreamfall.

Csipi és CJ
Members of AVALANCHE

MARTIN BELESZÓL!

Jó kis játék, de a kilenc pontot nagyon erős túlzásnak érzem. Mégsem változtattam az értékelőn, mert akkor ez a teszt, ami egy boldog FF7 rajongó véleményét adja vissza, értelmét vesztette volna. Igen hülyén nézett volna ki, ha ennyi jó szó után egy hetes lenne az értékelőben. Én ugyanis annyira taksálom.

FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (kb)
analóg irányító (dual shock)

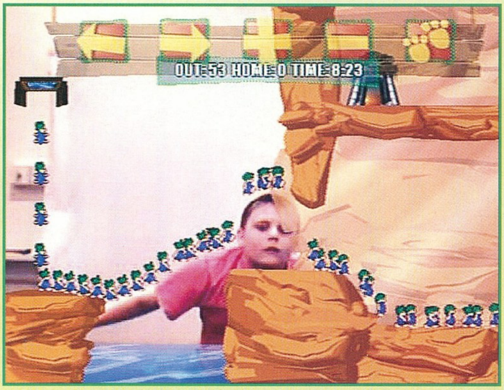
✔ az új császár
X zenék és néhány kisebb játékmenetbeli szőrszálhasogatás

9 pont

MODERN KLASSZIKUSOK







A Lemmings-ről nem lehet elérzékenyülés nélkül beszélni. Az eredeti játék már szinte elképzelhetetlenül régen, 1991-ben került az Amiga gépek beépített meghajtójába, majd a toplisták élére. Ez innováció volt valóban! Új ügyességi-logikai játékmenet, aranyos figurák, jó grafika, és a fiatalok rendesen rá is cuppantak. És tudjátok, ki csinálta ezt a felhajtást annak idején? A DMA Design, akiket mai nevükön talán jóval többen ismernek: a Rockstar North! Nos, mivel eme infóval gondolom rávettem az utcán néniket rugdalós stílus kedvelőit is, hogy elolvassák a cikket, kezdjünk is bele.

Az alapötlet azon néphitre épül, miszerint a címben jelzett kis állatkák néha megmagyarázhatatlan öngyilkossági hullámba tömörülve a tengerbe vetik magukat, aminek hullámai így rengeteg lemming hullát hullámoztatnak. Ez természetesen alaptalan rágalom, hiszen a kis rágcsálóknak elég bajuk van amúgy is, és vándorlásaik fő oka az, hogy kb. 4 évente elérik azt az egyedszámot, amit élőhelyük már nem képes ellátni kajával. Hiába, nehéz az élet Skandinávia szubarktikus tundráin és mocsaraiban. A DMA-s csapat viszont akkoriban még nem tért át a sötét oldalra, és játékuk célja pont, hogy a lemmingek megmentése volt. Ezt a nemes feladatot egy oldalnézetes pályán kellett véghezvinni, ami különféle akadályokkal és csapdákkal felvértezve várta a lemmingek hosszú sorát. ők ugyanis egy levegőben lebegő kijáraton át folyamatosan potyogtak lefelé, majd pedig megállíthatatlan masírozásba kezdtek, amiben ha valami útjukat állta, akkor visszafordultak és ellenkező irányban folytatták tovább a menetelést. De mit tehetünk szegény rágcsálók ügyéért? Nos, a sima, mászkálós egyedet átváltoztathatjuk a 8 speciális lemming egyikévé! Nézzük hát az alfajokat:

Climber: a falmászó. Függőleges irányban tud kapaszkodni, feljutni magasabb helyekre. Ám vigyázni kell vele, mert utána vidáman megy tovább, és mivel a lefelé irányra nem terjed ki képessége, így placcsanva terül szét, ha szakadék várja a másik oldalon.

Floater: ő az ejtőernyős-esernyős egyed. Pont az a célja, hogy biztonságosan földet érjen igen nagy magasságokból is. Kombinálhatjuk már mászás közben a Climberrel, ekkor elvileg felveszi az atléta nevet, de itt ezt nem tapasztaltam (mármint a névváltozást).

Bomber: na, itt az öngyilkos kommandós mintapéldánya. Kijelölvén szegényt, 5-től visszaszámol a feje felett egy számláló, majd nullára érve a tipikus „Oh, no!" kiáltással darabokra robban. Ha idő előtt véget vetünk a játéknak, akkor az összes lemming megkapja a maga számát, sorozatrobbanást előidézve. A bombert használhatjuk kisebb mélyedések kialakítására is, azzal az előnnyel, hogy társaiban nem okoz károsodást. Tipikus felhasználási területe a *Blocker* lemming eliminálása.

Blocker: ő a forgalomirányító. Kitartott kezekkel fordítja vissza a lemmingeket az ellenkező irányba. Igen hasznos és alapfigura, de erre majd ti is rájöttök.

Builder: lépcsőépítő szaklemming. A hátán lévő 12 darab kockából épít egy rámpafélét, az utolsó háromnál figyelmeztető klattyanást hallatva, hogy legyen időnk újra kijelölni, ha még nincs meg a megfelelő hossz. Magasabb helyekre jut fel a csapat általa, vagy éppen elkerül egy csapdát vagy tömeges vízbefúlást.

Basher: a kis kotrógép. Vízszintes irányban fúr alagutat az arra alkalmas anyagokban. Jellemzően útját állja pl. a vas vagy egyéb sziklaféle – de ez nagyban pályabeállítás függő. Lényeges még, hogy az átfúrni kívánt objektum mellett jelöljük ki, ne távolabb.

Miner: csákánnyal felszerelt bányász. Az előbbi kollégájával ellentétben ő lefelé ás, de nem függőlegesen, hanem némileg ferde szögben. Vigyázzunk, hogy nagy magasságú helyeken ne ész nélkül lyukasztgassuk a padlót – bár van egy pálya, ahol pont ez a cél, mivel ha csak simán leesnek az út végén, akkor lemmingjeink még benne vannak a halálos magasságú zónában, ásás utáni pottyanáskor azonban már nem.

Digger: ásóka, csak nem a körömgomba. ő már teljesen 90 fokban ás lefelé. A lepottyanási szabályok ugyanazok, mint a csákányos fajtársánál.

Nyolc lemmingtípus, de az egyes pályákhoz nem kell az összest felhasználnunk, pláne, hogy az egyes tulajdonságok nem mindig elérhetőek, illetve csak korlátozott számú lényre aggathatóak rá. Ha elkezditek a játékot, akkor úgyis az egyszerűbb, betanító jellegű részek segítenek majd, de az igazán nagy és bonyolult pályákon bizony igen gyakran le kell pauzálni a gamét, és elmélkedni a lehetséges megoldásokon, hogy a túlélést jelentő lemmingházba terelgessük a minimális célként megjelölt egyedet – természetesen időre. Ha pedig megvolt az összes pálya, akkor lehet EyeToy-os lemmingezést is csinálni, vagy pedig felmenni a netre. De a legtutibb a beépített pályaszerkesztő, amivel aztán a végletekig el lehet szórakozni, majd a kész pályaműveket feltolni a 100%-osan kompatibilis PSP verzióba. A játékkal kapcsolatos egyetlen hiba az, hogy nem bírtam az USB egeremmel összehozni, bár a kontrolleres kurzormozgatás sem lett olyan borzalmas, mivel három sebességfokozat is beállítható számára. A grafika kiváló értéket kapott, de egyrészt azért, mert az eredetin nem változtattak, másrészt pedig egy Rubik kockán sem az számít, hogy milyenek az egyes oldalak színei. Én tuti beszerezném eme újkori Lemmings játékot, ha nem lenne meg az A1200-esemen az összes rész…

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon állat game, pont mint a régi eredeti, nem csesztek el benne semmit a szokásos erőszakos újítási mániával. Én mondjuk inkább PSP-n nyomom, de simán ajánlom a PS2 verziót is. Ha van EyeToy-od, eszméletlen dolgokat vele lehet csinálni – mondjuk a lemmingek a fejedet használják majd híd gyanánt!

LEMMINGS

SONY / TEAM 17
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, eyetoy
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy mai napig értékes klasszikus
X nem mindenki fogja értékelni…

9 pont

UBORKÁVAL A KÍSÉRTÉSEK ELLEN!









Kedves gyerekek, ugye csak arra vágyakoztok mostanában, hogy egy megtermett, *répára* hasonlító uborkával játszhassatok, aki szuperhős ruhában vonaglik, és sapkája két oldalán hatalmas, kilőhető vécépumpákat visel? Hát megkaptátok. A hős uborka neve Larry, de ez csak a polgári neve, hiszen amikor éppen megmenti a várost valami újabb szörnyűségről, akkor Larryboy-já átlényegülve ugrál az események sűrűjében. Eme ugrálásnak az apropóját éppen egy igen gonosz alma adja, aki Bumblyburg városka lakóit terrorizálja, jobban mondva kísérti meg. Ez már szinte bibliai szintűre emeli a játékot. Sajnos az uborkáról szóló animációs filmhez még nem volt szerencsém, de aki tud angolul, az nagyjából le tudja követni a sátáni, már-már Doom játékba való, vas póklábakkal felszerelt alma gonoszkodásait. A cerka-forma uborka tehát kilépve a *VeggieTales* általunk nem ismert világából elindult médiahódító útjára! (A témát a neten a www.bigidea.com/videos/veggietales/ címen találod.)

A játék stílusát tekintve a klasszikus ügyességi alapokon nyugszik, amiben Larry akadályokon ugrándozik át, ellenségeit pörgéssel vagy vízágyújával semmisíti meg, és megold pár egyszerű logikai feladatot. Tulajdonságait nagyban megnöveli a szuper uborka köpeny, és a benne elrejtett felszerelés. A Négyzet gomb segítségével ugyanis acéluborkává tud válni, amit vicces megdermedés, majd kongva eldőlés követ, de ezen túl a célja az, hogy egyes kapcsolókat, súlyérzékeny dolgokat működtessen vele. Majd később csendestársunk és tudósunk bemutatja az elektrolizációt, amit a Kör gombbal aktiválva az elektromosságon alapuló szerkezeteket hozhatjuk működésbe. Az említett, Umph feliratú eszközökből utántölthető víz-spré dolog amúgy a harcon kívül jó még pókhálók ellen, és öntözésre, mivel csodavizétől az ugráló csodamagok csodálatosan hamar csodanövénnyé fejlődnek, amik a ráugrásos továbbjutás csodájában részesítenek minket. Természetesen mindent elmagyaráz idejében a professzorunk, és betanító jellegű mintafeladatokat is ad, imigyen megmutatva a dupla ugrást és a köpeny lebegés módját is. Az első pálya egy édesség kiértés, amiben a Gonosz Alma hősünk csokoládé fétisizmusát használja ki. Ez miatt a pályán mindenhol csoki meg cukor objektumokat láthatunk, ami engem az Egér a Marson c. nagysikerű rajzfilmre emlékeztetett. Van itt csokicsatornában hömpölygő csokifolyó, görbített nyalóka, és pár fadoboz, amiben gyűjtögetni való hangjegyek lapulnak, és amik pörgő támadásos széttörése óhatatlanul is a Crash játékokat juttatta az eszembe. Találkoztam egy olyan őrcsoporttal is, amit nem lehetett a hagyományos módokon eliminálni, hanem egy ventilátor légbeömlőjéhez kellett csalogatni, ami azután jól beszippantotta őket. Később ezt variálták azzal, hogy kapcsolóval be kellett kapcsolni ezt a szívóizét, vagy valami széttörendő objektum volt előtte, utóbb pedig az elektromosság képességgel lehetett aktiválni egy porszívó – gramofont. A többi gondolkodós rész sem lesz olyan nehéz, hiszen az egészen fiatal korosztály a célcsoport. Én legalábbis nem ítéltem nehéznek a zongorás memóriajátékot, amiben a megszólalás sorrendjében kell ráugrálni a színes hangjegyekkel jelölt billentyűkre, vagy dugattyús feladatot, amiben három platformot kell lenyomnunk vízszintbe, előtte megtisztítva az egyiket egy akadálytól.

A kezelés nem bonyolult, bár a kezdők megijedhetnek a dupla, mozgó lézerektől, de az uborkázás alapja nem a szívatás. Mondjuk, azért az ugrásért felelős emberek fenekébe felnyomnék pár ilyen zöldséget, mivel egyrészt Larry olyan lassan ugrik, mintha a holdon lenne, negyed gravitáció mellett, másrészt pedig a gömbölyded formák tetejéről igen hajlamos leesni, ami azzal együtt, hogy közben a kamera a falakat kerülgetve pörög, nem túl dicsérő szavakat érdemelt ki tőlem. Az ugrálós röpködést a csokis részben letudva, később magában a városkában gyakorolhatjuk, ahol opcionálisan meg is kereshetünk egy csoport elkódorgott gyerkőcöt. Itt ugyanis felfelé szálló gőzáramlatokon lebeghet a hős uborkoid, hogy aztán pont ne érje el a célépület tetejének a szélét, és leesve jó adag életerőt veszítsen. Sajnos a zöldség city nem olyan komplex, mint San Andreas, de található benne azért pár járókelő, építőmunkás, és színes, kötött pályán mozgó gépjármű. Természetesen megpróbáltam elgázoltatni magamat, de sajnos a kocsik csupán odébb löknek kissé. Imigyen csak körbejártam a városkát, és már mentem is a polgármester ribizlinő megmentésére, aki elcsábult a szép ruha és ékszer kísértésben, belemászott, és ott is ragadt. Mentem a szépen berendezett házban, tettem a dolgom, Ming-korabeli vázákat törtem össze némi hangjegy reményében, majd egy liften lemenve az alagsorba hirtelen meguntam az egészet.

A sorrend tehát adott: megnézni a filmet, megtanulni legalább számolni angolul, és ha túl sok a zsebpénzünk, megvenni a gamét. A számolás azért fontos, mert a csokis pálya végén 9db sütin kell majd lavíroznunk, amikből 8 mindig eltűnik, amit Alma asszony előre bemond. És persze a felirat sem számokkal írta ki, hanem úgy, hogy four meg six. Unlockolhatunk három ninijátékot is bónuszként, de ez már csak annak számít, aki nem bírta a kísértést, megszerezte, és oda a pénze.

Dzsonyboy



MARTIN BELESZÓL!

Ez valami (vallásos?) oktató-nevelő izé akar leni gyerekeknek, legalábbis ezt következtettem ki, miután teljes 10 percig foglalkoztam a játékkal. A téma weboldalán ötnél többször találkoztam a „Biblia" és „Isten" szavakkal, így aztán gyorsan lefaroltam, és azon tűnődtem, hogy a keresztény rock és a vidám vasárnap tömeghisztériája után vajon most majd betör az egyház a videojátékok világába is…? Különös.

LARRYBOY AND THE BAD APPLE

CRAVE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (1 mb)
analóg irányító (dual shock)

✔ a gyerekek örülhetnek
X de csak azok, akik vevők az uborkára…

4 pont

KEDVENCEK TEMETŐJE









Egy újabb mászkálós-gyűjtögetős ugrabugra játék látta meg a napvilágot, ezúttal a Natsume és a Playstos Entertainment közös gondozásában. Martin csak annyit fűzött hozzá, amikor a kezembe nyomta a DVD-t, hogy olyan, mint a Crash, és hogy jól fogok vele szórakozni. Ha nem is szórakoztam jót vele – arra egyébként is ott volt a Dirge of Cerberus, meg a Gangs of London –, de tisztességgel leteszteltem a játékot, jó néhány pályát végigtoltam, hogy reális képet tudjak festeni a **Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy** névre keresztelt programról.

A game mint mondtam egy mászkálós cucc, amiben rengeteget kell majd gyűjtögetni, és legalább ugyanennyit kell majd lövöldöznünk, verekednünk is. A főszereplő Ruff Trigger egy galaktikus fejvadász. A történet szerint a Vanocore Rt. genetikusainak egy hosszadalmas és bonyolult kísérlet sorozat után végre sikerült megalkotniuk az új házi kedvenceinket, ezeket a Piglot névre keresztelt furcsa kis lényeket, akik végre pótolni tudják az otthonokban a kutyák és macskák hiányát. (Az még így a játék x-edik pályája után sem derül ki, hogy vajon mi történt a hagyományos házi kedvenceinkkel, de talán nem is ez a lényeg…) A Vanocore le is gyárt a kreatúrákból egy jó nagy űrhajóra valónyit, de mielőtt a szállítmány elérné a célállomást, a Tyke rendszert, az űrhajónak rejtélyes okokból kényszerleszállást kell végrehajtani az Endust bolygón. A mi feladatunk lesz tehát, hogy a szétszóródott Piglotokat felkutassuk és visszateleportáljuk jogos tulajdonosainak. Persze a kis megmentőakció során, ami több bolygón keresztül folyik majd, egy szövevényes összeesküvésre bukkanunk, és a játék végére megmentjük a teljes Tyke rendszert is, ahogy az lenni szokott.

A cuccnak egyébként vajmi kevés köze van a Crash sorozathoz, inkább egy Ratchet and Clank koppintás, hiszen nem csak a környezet és a feladatok hasonlítanak az R&C-re, de azt is felemlegethetném, hogy itt a Ruff Triggerben és Ratchetben is bolygóról-bolygóra kell haladnunk, de ezen felül még a játékmenet is szinte teljesen megegyezik a két játékban. A főhősünk egy két lábon járó kutyaszerű, nem éppen észlény (például a kémcsövekbe simán beleiszik, mint egy rossz kisgyerek), ugrik (akár duplát is), különféle közelharci technikákban jeleskedik (a gép az első pályán szépen megmutogatja a létezős összes gombkombinációt, ezeket tessék is szépen begyakorolni, mert ha esetleg kifogynánk a lőszerből, a nagydarab ellenfelek ellen jól jönnek a speciális támadások). A vízben is jól érzi magát (a merülést / felszínre úszást mondjuk úgy elég egyedien oldották meg a készítők), célozni és célon maradni a két felső blokkal lehetséges. Ezzel szinte ki is merítettük a mozgásrepertoárját, de csak szinte, hiszen ahogy haladunk előre a játékban, úgy kapjuk meg Ruff különféle extra tulajdonságait is. Idővel átváltozhatunk például okáért farkasemberré is, szép hosszú karmainkkal pedig Rozsomákosan irthatjuk a gaz ellent. A pályák úgy lettek kialakítva, hogy használjuk is ki ezeknek az alakváltozásoknak az előnyeit, hogy csak a példánál maradjak: farkasember alakban nagyobbat tudunk ugrani, még abban az esetben is, ha épp a hónunk alatt cipelünk egy Piglotot. A Piglotok egyébként aranyos, kutyaszerű, bóbitásfejű kis lények, akiknek az ugatását már messziről hallhatjuk. A kis lényeket a Körrel tudjuk felkapni, és egyesével kell őket elcipelni a pályákon található teleportokhoz. Idővel természetesen lesznek majd speckó Piglotok is, mint például a láthatatlan, amit szinte tényleg csak a csaholásáról lehet betájolni. Fontos, hogy a játékban minden lehetséges tereptárgyat szétverjünk, és nem csak azért, mert a pályák végén a pusztítási rátánkat is értékeli a gép (egyéb feladatokkal egyetemben – a teljesítményünkért pedig extra mini-játékokat nyithatunk meg), hanem mert az ebből nyert pénzmagot tudjuk elkölteni a boltokban új fegyverekre és páncélzatra. A fegyverek tulajdonságai kellően változatosak, ki kell tapasztalni, melyik milyen távolságból a leghatásosabb. A páncélzat használódik, és szét is törhetik az ellenfelek, töltényt, életerő és varázserőtöltő löttyöket pedig szintén a ládákból tudunk kiverni. Az ellenfeleink elég sablonos figurák, és ez igaz a pályák végi főellenségekre is, egyébként pedig a hagyományos mászkálós pályákat színesítvén, néha motoroznunk (stb.) is kell, egyfajta levezetésképpen.

A látvány elég közepes, a szintek viszont jó nagyok, igaz ezeket nem egyszerre kell bejárnunk: néha töltöget a játék bizonyos szakaszoknál, és sok helyen checkpoint-szerűen megjegyzi a gép, hol is tartottunk, ami kifejezetten jól jön, hiszen elhalálozni elég könnyű, és a program nem osztogatja bőkezűen az extra életeket. A pályák mondjuk annyiból változatosak, hogy néha a bolygók felszínén kavarunk, máskor pedig futurisztikus nagyvárosokban domborítunk, de összességében azért egy közepesnél nem ér többet ez a látványvilág, még akkor sem, ha a legtöbb tereptárgy leamortizálható, és szinte minden pályán váltakoznak a napszakok is. A játszhatóság, leszámítva, hogy elég könnyen leverhetnek az ellenfelek (kicsit túl kevésnek érzem a főhős energiacsíkját) korrekt, a nagyon fiatal gémerek is boldogulnak majd vele (sőt, ők talán még élvezni is fogják), bár az nem tetszett, hogy a továbbjutást jelentő platformok megjelenése mindig valamilyen extra feladathoz van kötve (pl. egy padló csak akkor emelkedik ki a lávából, ha minden Piglotot elteleportáltunk, vagy egy ajtó csak akkor nyílik ki, ha minden ellenfelet kivégeztünk). Azért van néhány jópofa feladat is, mint amikor a tűzköpők közül kellett kimenteni a szerencsétleneket.

Nem annyira összetett, mint a Ratchet and Clank, mégis a sorozat rajongói simán tehetnek vele egy próbát, hiszen a főbb paraméteri és játékmenete kísértetiesen hasonlít a R&C-re, akik viszont inkább a Crash féle ügyességi cuccokat szeretik, talán unalmasnak fogják tartani. Uff.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Talán az stuffok játékok miatt lehet azt mondani, hogy a Palystation 2 egy igazi „családi” masina. Kedves, jól kezelhető platformjáték a fiatalabb korosztálynak, ami pont arra jó, hogy megvegye az ember a gyerekének, és nyugodt szívvel ültesse le a TV elé egy esős őszi hétvégén..

RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY

NATSUME / PLAYSTOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (kb)
analóg irányító (dual shock)

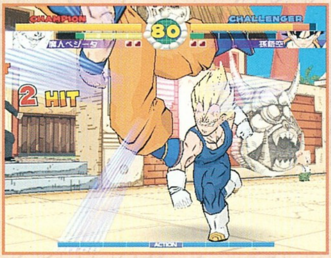
✔ ratchet klón
X nekem elég egyhangú volt

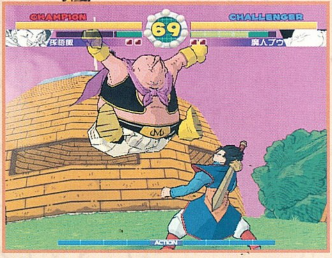
6 pont

SONGOKU SOKADSZORRA









Nehéz helyzetben van a tesztelő, akinek egy Dragon Ball játékról kell recenziót kanyarítania, főleg ha olyasvalakiről van szó, aki már elkövetett néhány ilyen írást (szerény személyemre gondolok). Úgy érzem mindent elmondtam a sorozatról amit érdemes volt, így már nem szolgálhatok semmi új infóval az érdeklődőknek, s bár egy csecsemőnek minden vicc új, mégsem gondolom, hogy újra el kéne sütnöm Akira Toriyama történetét. Ez viszont esetünkben sajnálatos, hisz a **Super Dragon Ball Z** nem nevezhető éppen a DB játékszéria csúcsának, mondhatni elég középszerűre sikeredett, így félek nehéz lesz kitölteni értelmesen a rendelkezésre álló helyet. Különben is meg vagyok győződve arról, hogy a DB: Budokai 3 (egyesek szerint a Tenkaichi, megfelelő aláhúzható) megjelenése óta nincs értelme Dragon Ball játékokat készíteni, mert az említett alkotás(ok) olyan szintet ütött(ek) meg, ami után felesleges bárminemű próbálkozás. Ennek ellenére sokan megpróbálják, mint esetünkben is, ám kevés sikerrel. A SDBZ egy teljesen átlagos verekedős DB anyag, mely semmit nem tud hozzátenni a már ezerszer megnyúzott DB franchise-hoz. Pedig annyira nem lenne rossz, de hát minek vegyen az ember Trabantot, ha egyszer Jaguárt is telik?

Már rögtön a főmenüben világossá vált, sovány libát kaptunk ebédre. A játék ugyanis mindössze három módban próbálja meg kielégíteni a DB fanokat. Rögtön az első az Original mód, ahol Cell történetéig kell eljutni. Érdekesség, hogy menet közben az ellenfelekért tapasztalati pont jár, melynek gyűjtése megnyithat néhány titkot az anyagban. Ezzel a móddal semmi baj nem lenne, csak épp annyi, hogy pár óra alatt mindenkivel teljesíthető.

A program másik fontos módja, a Z-Survivor Mode, ami az egyszerű túlélő módnak felel meg. Ez már nehezebb, mint az előző, keményen kell küzdeni a bonuszokért. Itt a végén Majin Buu vár rád, természetesen nagy mennyiségű XP-ért cserébe. Figyelni kell az energiára, mert azt bizony nehezen lehet visszatölteni. A harmadik mód a Training, ami önmagáért beszél.

A módok száma ezzel ki is fújt, ami mondjuk nem meglepő, hisz egy arcade átiratról van szó, talán azért is éreztem olyan pehelysúlyúnak a játékot. Így viszont a Budokai fanok kb. egy nap alatt 100%-ra pörgethetik ki. A szavatosság alulról lesi a béka zöld fenekét. A küzdelmek egyébként elég pörgősek lettek és az irányítás is kellemes, talán a játéktermi múltnak köszönhetően. Megjegyezném, hogy az anyag elkészítéséhez néhány ex-Street Fighter-es ember is segített, így talán a küzdelmek kaptak egy kis SF-es ízt. Talán ezért, talán nem, de a stuff nagy előnye, hogy könnyen játszható, instant sikerélményt ad.

Némi színt visz a programba az a kívánságok rendszere. Lehetőség van a sárkánygömbök gyűjtésére, melyek segítségével egyet kívánhatunk. Így lehet előhozni titkos szereplőket és egyéb extrákat is. A gömbök megtalálása nem lesz egyszerű, ám érdemes velük fáradni, egész jó dolgok is előhozhatók. Hiába azonban a titkos szereplők, nagyon kevés embert lehet behozni. Összesen csak 18-an vannak, azért a Budokai 3-ban ennél **jóval** több volt. Még szerencse, hogy akad köztük ritkán feltűnő figura is, például King Piccolo (azaz az Öreg Sátán). Ez azonban nem kompenzálja a hiányosságokat.

Erről eszembe is jutott, amit korábban is írtam, nevezetesen nem értem miért erőltetik annyira ezt a DBZ témát, miért nem játékosítják már meg az eredeti DB-t, vagy esetleg a GT szériát. Abban még lenne fantázia, mivel jóval kevesebb stuff készült belőlük, mint a megfáradt Z sorozatból. Vagy akár egy nagy DB játékot is lehetne alkotni, melyben minden benne lenne a három sorozatból. Persze ez csak álom, addig is marad továbbra is a valóság a SDBZ.

Nézzük is meg gyorsan, hogy milyen audiovizuális színvonalat képvisel. Mint a játék többi része, itt sem fogunk elájulni. A grafika teljesen átlagos cell-shaded, néha egészen király efektekkel (kivégzések), ám különösen nem vágott földhöz. Sokkal kevésbé látványos az akció, nincs akkora effektparádé, mint a B3-ban és a kép sem annyira éles és az animáció sem olyan kidolgozott, mint ott. Nem beszélve arról, hogy szerintem jóval lassabb is az akció, mondjuk a megszokott Budokai 3 színvonalhoz képest, ami az elején elég zavaró tud lenni.

A zenék és hangok kérdésében szintén nem voltam elragadtatva. Az előbbi átlagos színvonalat üt meg, míg az utóbbinál tetszett, hogy megtartották az eredeti japán hangokat, mely valamelyest fokozza a hangulatot.

Kik azok, akik megszerezhetik a játékot? Igazából az elvakult rajongókon kívül másnak nem nagyon tudom ajánlani, mivel semmi nincs benne, ami kiemelkedővé tenné a konkurenciához képest. Van ennél sokkal jobb anyag is a piacon, inkább azok mellett törnék pálcát.

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Miki, hidd el, én már nálad is jobban unom, de úgy látszik a rajongók nem, mert a neten átlagban 7+ pontot kapott ez a game.

SUPER DRAGON BALL Z

ATARI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ unatkozó rajongóknak
X a budokai háromezerszer színvonalasabb és tartalmasabb

5 pont

AKCIÓ

576 KONZOL

1998
Amíg a készlet tart!

1999
Amíg a készlet tart!

2000
Amíg a készlet tart!

2001

2002

2003
Amíg a készlet tart!

2004



9999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk:
1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1
998/12, 1999/011999/05, 1999/06,
1999/10, 2000/01

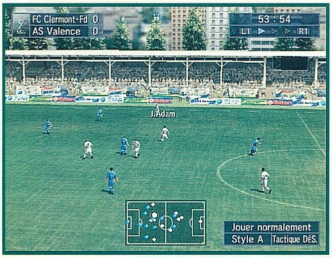
Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

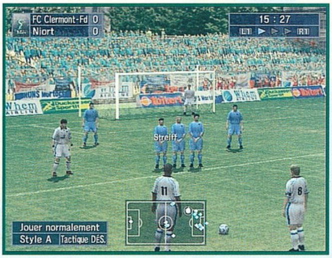


576 KONZOL
CSAK EGY BOSS MARADHAT!
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
KŐKEMÉNY!
Dante pokla
A HÁROM KIRÁLYOK
AKCIÓ
2005 -ös KONZOL
évfolyam
999.-

CSINÁLJUNK FOCICSAPATOT? EZZEL?







Itt van az ősz, itt van újra. Kinek szép, kinek randa, de egy biztos, sokunk visszakényszerül az iskolapadba. Szerencsére az első napok könnyebbek, így van időnk és módunk adaptálódni a megváltozott körülményekhez. Például ahhoz, hogy a kék tenger és a hűs habok helyett ezentúl csak önnön izzadságunkban úszhatunk, zárthelyik vagy felelések közben például, viszont legalább a meleg – ezekben a helyzetekben legalábbis – továbbra is garantált. A sötétség ellen semmit sem tehetünk, de vigasztaljon a tudat, hogy ez így van nyáron is – főként annak *emberi* formájára vonatkozóan. Tűzijáték nem lesz ősszel az tuti, de tudjátok mit, jobb is így. Viszont nagy baj, hogy a csajok / pasik szép lassan felöltöznek, de ez is lehet előny, elég ha csak a szemben lakó szomszédomra gondoltok, bár az is lehet, hogy nem ismeritek. Ellenben az már igazi probléma, hogy a futball vébére, mint megváltásra idén ősszel biztosan nem számíthatunk. No, ez esetben csak egyet tehetünk, gondolom magatoktól is kitaláljátok. Ám még mindig két opció marad: vagy saját kezűleg játsszuk le a zöld gyepen (igaz, a Zidane-fejest még a Pro Evoból sem lehet előhozni), vagy csak dirigáljuk a csapatot. A **Let's Make a Soccer Team** utóbbira ad lehetőséget, ám mivel csakis klubfutballról szól, vébé helyett marad nekünk Európa állítólagos hat legerősebb bajnoksága, az olasz, az angol, a spanyol, a német, a francia és a holland. A program nem annyira naprakész, hogy az évszázad bundabotránya is szerepeljen benne, sőt olyannyira nem tartja a lépést a korral, hogy nemhogy az ellenfél játékosait nem lehet lefizetni, de még a bíróküldést sem lehet manipulálni. A mocskos háttérben mocskosan búvó mocskos pénzügyletek lemodellezésének hiányáról ne is beszéljünk. *Egy apró kitérő, mely nem ide tartozik: miközben e cikket írom, háttérzajként foci megy a tévében, ahol a kommentátor így üvöltött fel az imént: „Micsoda fertelmes nagy gól!"* Nem semmi a csávó! Az biztos, hogy a Sega nem rúgott fertelmes nagy gólt a LMACT-vel (legfeljebb saját magának), noha „a legjobb játékelemek ötvözését" „intuitív játékmenettel" nyakon öntve és egy „saját futball birodalom" felépítésének lehetőségét ígérte be, hozzátéve, hogy a már Japánban *fertelmesen* népszerű anyaggal kimondottan Európát célozzák be most. Nagy szavakkal ugyan el lehet adni egy játékot, de a hosszú távú sikerhez ez édeskevés. Ez egy korrektnek is épphogy csak nevezhető menedzser-alap, rossz grafikai és zenei szószba áztatva, saját ötletekkel gazdagon meg *nem* fűszerezve. Az tény, hogy míg a PC tobzódik a menedzser játékokban, PlayStationön a műfaj nem divat. Az LMA Manager az, ami folyamatosan pörög, évvel sorszámozott darabja sosem hiányzik a boltok polcairól, ellenben a Total Club Managerrel, amely, ha jól tudom, leállt a 2005-ösnél, annak ellenére, hogy EA csomag – horribilis meglepetés! A Championship Manager szintén nem lankad, s ontja az aktualizált klónokat – ha jól tudom PC-n most ez a legmenőbb. Konzolon viszont a Konami tarolhat. Idén tavasszal indították útjára ugyanis a Pro Evo Managementet, mely igen ígéretes darab és dicsérendő módon végre a konzolosok igényeihez próbál igazodni. Azaz viszonylag egyszerű, átlátható rendszert ötvöz kiváló grafikai megvalósítással – noha a menüre ez nem is feltétlenül áll, a meccsekre mindenképpen. Remélhetőleg ugyanolyan szépen fog fejlődni, mint az „anyasorozat". És ekkor jön a Sega, aki szintén nulláról rajtol, és jövőre, ha megérik, és meg is éri, szintén onnan fognak – ezt borítékolom. *Újdonsült kedvenc kommentátorom így süvölt: „Borzalmas, brutális, horrorális gól!"* Na, ilyet a LMAST-ben biztos nem fogsz látni. Az egész játék engem régi C-64-es és Amigás ősmanaggerekre emlékeztet (leszámítva, hogy azokban nem volt ilyen hátborzongatóan kellemetlen, elmebajos háttérzene), melyek akkoriban roppant élvezetesek voltak, csakhogy azóta eltelt egy kevés idő, mint az köztudott. Mindenestre kicsit nosztalgikus hangulatba ringatott a mostani anyag. Már azonban míg akkoriban például roppant szellemes és ötletes elem volt, hogy majd minden lényeges dologról az újságból értesültünk, ma már egyáltalán nem az. Jó, most e-mailt is kaphatunk, ám a kitűnő ötletnek titulált TV adás betétek nem tudnak lendíteni az ügyön, mert igencsak gyér kidolgozottságúak. Anno az is helyénvaló volt, hogy sematikus megjelenítéssel pörögtek a meccsek, de a konzolkorszaktól már többet várnánk. Rendben, hajlandó vagyok elfogadni, hogy a megjelenítés másodlagos, de stílusában egyáltalán nem mindegy akkor sem, hogy hogyan néz ki teszem azt egy menü. Itt: gagyin. Ellenben cserébe elvárnánk akkor már, hogy tartalmilag döngessen a dolog. Ám itt nincsen adattenger, nincsenek grafikonok sem masszív táblázatok, túlburjánzó opciófelhők pedig végképpen. Csakúgy, mint azokban a régi progikban, a főbb menedzselési pontok megtalálhatók, de egyik sincs igazán kidolgozva vagy továbbgondolva. A financiális gazdálkodás például annyiból áll, hogy a szponzorok ajánlatát vagy elfogadjuk vagy nem, hogy a belépőjegyek árát tetszőlegesen változatjuk, és hogy a reklámra egy bizonyos összeget elkülönítünk. A taktikát áttekinthetetlen, csúnya kezelőfelületen dolgozhatjuk ki. Fő stílusunkat, felállást, alapsémákat, meccsforgatókönyvet applikálhatunk, sőt egyedi támadásokat is tervezhetünk – ez tetszene, ha nem lenne ilyen horror bénácska szegény. Meghatározhatjuk az edzést, az egyéni és csapatprogramot, illetve pihenőt szabhatunk ki – persze automatikusra is tolhatjuk mindezt. A játékosokat közvetlenül érintő ügyeket (edzés, elbeszélgetés, utánpótlás-kérdés, stb.) a klubházból, a csapat életét nagyban befolyásolókat (PR, felszerelések, stb.) az irodából irányíthatjuk – ez úgy néz ki, hogy rányomsz arra, hogy „go to office" vagy „go to club house" és akkor a menü megváltozik, de a háttér nem. Újságot, e-mailt a szobánkban olvashatunk („go to my room"). Gyakran megjelenik a titkárnőnk (akit négy közöl igazoltunk a szezon elején – képzeljétek, ilyen marhaságokkal foglakoztak a készítők, ahelyett, hogy a játékélményért küzdöttek volna) vagy a sportigazgató, vagy a munkaügyis, vagy a sajtós és mond valami banális butaságot. Majd köddé oszlik – az ilyeneket tudom díjazni: pontlevonással. Akárhogy is, a játék elején éppen a másodosztályba jutásért mérkőzünk, s ha elbukunk, rögtön game over. A második liga információi alapján aztán nem tudtam eldönteni, hogy valós nevek szerepelnek-e a programban, de a Szegások állítják, hogy igen.

Végszóként: azzal nem lenne bajom, hogy nem egy túlbonyolított statisztika- vagy számvitelszoftverrel, hanem egy régi vágású, egyszerű játékkal kell dolgoznom (nosztalgia, ugyebár), de akkor is szépen kidolgozottnak, kellően elmélyítettnek és apró ötletekkel gazdagon tarkítottnak kellene lennie. *E pillanatban magából kikelve, felháborodottan ordít félháborodott haverom egy eladott labda után: „Hát mit művel ez a férfiú?"* Valami ilyesmire most én is feljogosítva érzem magam. Végig az a benyomásom volt, hogy nem tudták eldönteni a készítők, hogy pontosan mi az, amit akarnak, s végül, nagy határozatlanságukban csináltak egy kupac sz*rt. Fél bagettért.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a Sega adta ki? Minden nap tanulok valamit... De ez a „féláborodott" duma – berosáltam tőle. :)

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

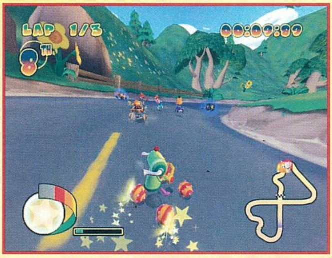
1 játékos,
memóriakártya 8 mb (799 kb),
analóg irányító (dual shock)

✔ a kommentátor a tévéből, nosztalgia
X ezek nem a játékkal kapcsolatosak

4 pont







Jól elcsavarintottam a nyaram végét, annyi szent, már ami az időbeosztásomat illeti. Tudniillik lapzárta előtti utolsó napon ügyes-bajos tevés-vevés közepette teljesen váratlanul – ám mégis abszolúte logikus módon, hiszen én raktam oda, csak elfelejtettem – Pac-Man, a sárga gömböc gurult elő a tévé melletti káoszkupacból. Egy homokjárón. Elcsodálkoztam: hát mi a lépfene ez, és mi a nyálnyalást csinályak mostan? Csak néztem bárgyún, hosszan magamat, de a kétségbeejtően őszinte választ legbelül már régen tudtam: alig néhány órácska alatt töviről hegyire ki kell vallatnom a Pecek-Fiút, majd egy minden mocskos részletre kiterjedő jelentést kell írnom belőle. Mese nincsen. Aztán mesébe illően könnyedén és fürgén ment minden, de arra hamar rá kellett jönnöm, hogy MESE itt tényleg nincsen.

A Paca-Ember történetét ne tépegessük, lévén úgyis mindenki ismeri. Igazi gémlegenda az övé, tudjátok, aki sose látta, valójában az is látta már. ő az a zabagép, aki a kék labirintusban LED-zenére robotol és aranysárga dödöllét fal töméntelen mennyiségben, néha egy kis gyümölccsel, szerencsés esetben szellembéllel dobja fel az étrendet. Köztudott, hogy árkádok alatt született, méghozzá '80-ban, de ha nem jól emlékszem, hát mártsatok forró szurokba! Röviddel ezután a lakásokba is beköltözött, s bár nem kérdés, hogy mindig is a kétdé volt az igazi közege, idővel megjárta a szélesség és a hosszúság terjedelme mellett a mélység ingoványát is. Még csak nem is csekély mértékben, de ezt ne firtassuk itten, csak éppen annyira, amennyire feltétlenül szükséges. Vagyis: néhány keresetlen szót ejtenünk kell a **Pac-Man World Rally**-ról.

Régi, elcsépelt téma a videojáték-univerzumban a Kart-dimenzió, szabad fordításban: a Kár-dimenzió. Aki ide szoftverhős létére bekerül, dicsőséges múlt ide vagy oda, annak már régen kár(t). Az egykoron büszkeségtől és vértől duzzadó Pecsmen mostan érett meg arra, hogy ily módon kiherélják. Bár ennek nem feltétlenül kellett volna bekövetkeznie, hiszen a KraPek-Srác egyszerűségéhez és őszinteségéhez éppen hogy nagyon is jól passzolna a téma, csak hát nem húzták fel eléggé a lendkereket hozzá. Vagy lendkereket? Sose tudtam, de sötétben is jól látható, hogy a készítők se.

Mint ismeretes, a Namco valamennyi játékában valamilyen formában feltűnik Pac személyesen, önnön teljes valójában. Ez így rendben is van, ez a rejtett poén bűbája, melyre minden ínyenc gémerszáj éhezik. Legyen Katamary, Klonoa vagy Pekken (Martin, direkt „írtam el"!) **(Szeretem én a viccet, csak nem értem. Martin :)**, a kis sárga sajt-ikon rendre megbúvik valahol. Na de könyörgöm, ebből_most_ezúttal_kivételesen_nem_lehetett_volna_mégis_kihagyni? De nem ám, sőt mindenféle extra néPek keverednek a dinasztiába, vagyis sárgaságban szenvedő, vitaminhiányos karakterekben nincs hiány, de mit is várunk azoktól, akik 26 éve egyfolytában dödöllét esznek? A pilóták. Mr. és Ms. Pac-Man (miért nem Pac-Woman?), Pac-Man Junior, Devil Pac-Man (ez húzós, mi?) és Erwin (aki nem tudom kicsoda, itassatok hát velem sósavat!), továbbá a szellemtesók, Clyde, Finky, Inky és Slinky, aztán Toc-Man (korbácsoljatok csak rohadékok, akkor sem ismerem!) és Spooky (hegyezzétek azt a karót mocskok!) végezetül Locked, Locked, Locked és Random (őket sem ismerem, hozzátok a sokkolót, kibírom!). Mind-mind más tulajdonsággal, más verdával és más gesztusnyelvvel bír. Előbbi paraméter gyakorlatilag jelentőség nélküli, a középső úgyszintén (noha van cadillac, moci, és göbzi is), utóbbi a jópofihangulat felpofozására szolgál. S bár másra egyáltalán nem, arra aztán végképp nem való, mert ugyan mórikálják magukat a szereplők, például előzésnél, mosolyra emlékezető tónust mégsem csalnak szép, míves arcunkra. Pályák. Tegye fel a kezét, aki szerint egyszerre van a játékban tüzes ösvénygerinc és jégcsúszdás gleccser-etap, sivatagi westernkanyon és szellemkastély-átokvonulat, dzsungelszafári-dínókommandó és mételyes kalózdokk-fertőrák, gyépés bohóctelep (szvsz az egész játék az) és zöldes ufótárlat-áradat? No lám, mi ez a kézerdő? Apropó, erdő is van. Meglepetésként, a programozók jófejségének hála, van ortodox kékkazamata-labirintus és mementóképpen Katamary-domborzat-lenyomat is (bár lenne inkább külön Kata és külön Mari, no de mindegy). Összvissz 15 darab az útcsík, de ha nem jól számoltam, hát harapjatok belőlem vérese t! Játékmenet. Szokvány-posvány. Nyolcan rivalizálnak benzinhajtású járgányokkal miközben egyesek bizony a titkos rövidítő út használattól sem riadnak vissza, sőt mi több, ezek egymásban sem átallnak kárt tenni az úton-útfélen felkapott fegyverpakkok által, miközben maguk is gyakran áldozatul esnek ellenségnek, szakadéknak, tűznek, víznek, szörnynek, rémnek. Cél a cél, méghozzá elsőként. Nincs is annál ünnepibb, mint egyegy (három vagy négy állomásból álló) versenysor megnyerésével a díjátadó ceremóniát és a dobogó felső fokát egyszerre kiérdemelni. Ám meg kell jegyezzem, hogy annál, ahogy az a három jelentéktelen díszpéló feszeng az alpári muzsikával kísért konfettiesőben, még egy átlagos WC-lehúzás is ünnepélyesebb és látványosabb dolog. Megnyerés meg szupianim nincsen, csupán újabb, az eddiginél is ugyanolyanabb sorversenyek. Például a Cseresznye Kupa a Szőlő Kupát aktiválja (bár egy kupa szőlőnek, bor formájában, jobban örülnénk). Nem hétköznapi játékelem ugyanakkor a Pac-Meter: ahogy a dödöllék a kvótált számban összegyűlnek bennünk, úgy belőlünk óriás Pettymen, ellenségeinkből megehető kékszellem lesz, ami fordítva is működik esetenként. Kellő mennyiségben elfogyasztott spirituál-lény újabb fegyvereket, a játék megnyerése új embereket nyit meg. Az irányítás megszólalásig a Crash versenyek árnyékának lábnyomára emlékeztet. A mind a hat darab szupertippet az Options menüből szippanthatjuk ki, elsajátításuk kábé negyvenkét másodpercet vesz igénybe egy átlag játékos esetében legalábbis. A kupák űzésén kívül tűzhetünk időversenyt, verszuszt és csatamódot is lobogónkra. Utóbbi egy kaotikus, anarchoid, káoszrumli, ami ráadásul szar is. Egymást kell irtani szűk pályákon, gyümölcslövegekkel, időre vagy pontra. Megjegyzendő, hogy a játék minden módban bőszen támogatja a kétplájert, bár ketten sem jobb a pöttylét, mint egyedül. Felsorolás szinten meg kell említsük a főbb hiányosságokat is, az eddigiek ugyanis a pozitívumok voltak. Nem túl Pec-kes a fizika: indokolatlan kifarolás vagy éppen ki nem farolás, indokolatlan beakadás vagy éppen be nem akadás úton-útfélen. Zavaros verseny-menet, kevés fegyver, titok, trükk és finesz. Ostobán együgyű zene (eredeti hangfoszlányok is vannak, de jól elszúrva), régen elmúlt grafika. A rövidség és könnyűség nem hátrány, mert először is ezen gémpléj-körülmények mellett extra kínt okozna a játék minden egyes másodperce, másodszor is buktam volna a határidőt. Talán jobb így. Talán nem. Mindenestre egy fél bagettel beljebb vagyok.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Samu, komolyan, a nevemre foglak venni. Ez pazar volt.

PAC-MAN WORLD RALLY

NAMCO BANDAI GAMES
MÁS VERZIÓ: GC, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (202 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ I am pac
✕ I am back

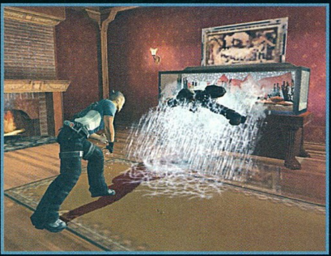
5.5 pont

VÜK – VIGYÁZAT, ÜGYNÖKÖT KERESEK!











A **Spy Hunter** játékok gyökerei az Atari 2600-as őslényekig nyúlnak vissza. Abban az időben még tudtak rendes borítógrafikákat is csinálni, és a hátoldali screenshotok abban különböztek az egyes termékeknél, hogy piros vagy kék kockákból építettek fel egy alakzatot. (És abban az időben még az agyunk játszott, nem pedig csak a vizuális élvezetek számítottak, mint manapság.) De most ne retrózzunk, arra ott a Nintendo corp., hanem örüljünk, feltéve, ha rajongunk azért a bizonyos úrért, aki a Doom és a Skorpiókirály mellett még vagy 10 filmben mutatta meg színészi képességeit. ő Dwayne „The Rock" Johnson, és amellett, hogy ő adja eme játék főszereplőjének a hangját és arcát (amit a béna grafikusoknak hála abszolút nem lehet felismerni), ő játssza az azonos című Spy Hunter film főszerepét is, amit majd jövőre csodálhatunk meg. Alex Decker tehát kilép a filmvilágba, mint azt tette annak idején Homer Simpson a dimenziókapun, és kíváncsian várjuk az újabb hollywoodi középszerű produkciót.

Addig viszont be kell érnünk a játékkal, ami eddig a James Bond filmekből lenyúlt szuperautó ötletével próbált befurakodni a gépünkbe, ám most innovatív ötletként kiszedték a pacákot belőle, és vele is nyomulhatunk a küldetések során. Ez persze felizgatott, hiszen a második részben kissé meguntam a száguldozásos lövöldözést, és kíváncsi voltam, hogy mit tudtak lenyúlni az eddigi „menős ütős rúgós rambózós" játékokból, titkon remélve, hogy kitaláltak valami extrát, amit majd mint különlegességet tudok tálalni számotokra. Hát, nem tudtak.

De ne sajnálkozzunk, mert az eddigi kémvadászok megkapják az újabb kémvadászosdit, aki pedig úgy egyébként hány az autós stuffoktól, az talán kipróbálja a gamét mászkálós rész miatt, ami szerintem kissé Syphon Filteres lett. (Vagy mondhatnék inkább Bloodryane-eset, Aeon Flux-osat is, hiszen a *Midway* számára a *Terminal Reality* szállította eme részt. Nem tudom, hogy a Paradigmosok meg az Angel Studio-sok munkáival nem voltak megelégedve, vagy pedig máson dolgoznak az eddigi részek legyártói, esetleg az említett játékokat találták olyan szupernek, hogy mással már nem is lehetett összekalapáltatni ezt.) Sajnos az első küldetésből sem derült ez ki, ami valójában egy kis bevezető, intro helyett, hiszen utána visszakerülünk pár évvel korábbra, és fokozatosan derítjük fel a történetet jó pár misszión keresztül. Én viszont inkább ijedeztem, hogy micsoda igénytelenség már egyből beletoszni a játék közepébe engem, de később megnyugvást nyertem, mivel a küldetések előtt, után és közben is kapunk a történetből átvezetőket. **(Be kellett volna menni a kedvenc Options menüdbe és ott 2-3 órát elszöszölni, ahogy szoktál. Martin :)**

Operátorunk és fő tudósunk, Kryo viszont már itt elkezdte magyarázni, hogy mivel lőhetem a semmiből feltűnő Hummereket, meg hogy van tüske a keréktárcsákon, és olajat isereszthetek, meg van rakéta is… Persze, csak a gépágyú örök lőszeres, de a három nehézségi fokozattal mindenki beskálázhatja magának a szívási rátát, vagyis csökkentheti az elhalálozások miatti ideggörcsös ordibálások számát. A fegyverekkel viszont nem spóroltak. A kocsin van 4 db elsődleges cucc (gépfegyver, rakéták, torpedók, impulzuslövegek), 2 db másodlagos (célkövetős rakcsi, nehézgépágyú), 2 db oldalsó (tüskék, közelségi aknák), 3 db védelmi eszköz (olajtócsa generátor, füstképző, csali a rakéták ellen), és egy Salvo mód. Ez utóbbi nem is igazán fegyver, hanem egy időlassításos reflexjáték, a célja pedig az, hogy a lassulás alatt minél több célpontot kijelölve, azokat egyszerre támadhatjuk rakétáinkkal. A pusztító cuccok nem mindegyike elérhető állandóan, pl. az aknázást csak csónakázás közben élvezhetjük. Ó, a Spyhunter-szüzeknek még nem is mondtam, hogy az autó képes átalakulni harci csónak és harci segédmotoros kerékpár formákba is, ily módon minden







lehetséges helyzetben üldözni a gonoszt (na jó, repülőgép mód nincs, de bevallom, nem is hiányzik, már Fantomasz idejében is röhögtem a repülő Citroenen).

De hagyjuk a kocsit, hiszen itt van Alex, ki a mászkához kapott jó pár fegyvert is. A NOSTRA (gonoszok) öt, az IES (International Espionage Services, a mi oldalunk) pedig hat kézifegyvert vonultat fel a globális harcban, imigyen a pisztolytól a rakétavetőig mindenféle cuccal nyomhatjuk az ipart, a háromféle gránátot nem is számítva. Sőt, találtam egy telepített gépágyút is, aminek örült a szubládám az alattam lakóval együtt. A verekedést természetesen a NOSTRA kezdte, amikor ellopott pár dolgot, közöttük az Interceptor technológiáját, hogy ezzel erősítsen be a világuralomért folyó küzdelemben. Ám nem számoltak megint Alexszel, aki kilép a kocsiból... és egész tűrhető minőségben kezd el haladni a világban. Elsődleges képességeit tekintve az izomerő számít, hiszen Johnson híres pankrátorként tört be a köztudatba. Harci stílusát tekintve is ez dominál, mivel az ellenfelek kivégzési módjai mind ilyen dobásokkal történik. Ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy a Háromszög lenyomva tartásával majd felengedésével elkábító ütést mérünk a másikra, majd ezt követően valamelyik gombot lenyomva változatos gerinc- és nyaktörések kivitelezhetőek rajta, lassított mozgásban mutatva. A másik gyakori alkalmazása erőnknek az emberek fejünk fölé emelése, majd az alany elcipelése valami érdekesebb környezetbe, és az oda bedobálása. Vagy csak szimplán is eldobhatjuk, mondjuk neki a többieknek, amit a hálás ellenség rongybabafizikás összevissza tekeredéssel jutalmaz a földön. Az említett környezet lehet tűz, bár ez nekünk is okoz némi bibit, esetleg tenger, ha hajón vagyunk, vagy éppen egy nagy halfélét tartalmazó medence, amiben először nem tudtam, hogy delfin van-e vagy cápa, így kénytelen voltam beledobni valakit ezt kiderítendő. Emelgetni természetesen pár tárgyat is lehet, többek között hordókat, amikkel jól fejbesomhatjuk az erre a célra odakészített ellenséget, tehát a gyilkolási vágyainkat nem csak nyakatekert módon élhetjük ki.

Sajnos a mozgáskultúrán látszik, hogy eddig csak női szuperhősök bújtak a motion capture ruházatokba a fejlesztőcégnél, mert nulla dinamizmus jellemzi. Alex megy, meg rohan, meg verekszik, de mindezt eléggé gépiesen teszi. Nagyot röhögtem például egy helyen, ahol valami szelepet kellett elforgatnom, hogy elzárjam a vizet a továbbjutás érdekében, mire Alex odament, és fél méterrel odébb tekerte a levegőt a csövön. Na, de mit is várhat az ember egy olyan világban, ahol a szereplők csukott szájjal beszélnek... Az ilyen apróbb hibák közé tartozik még az, hogy nem halványítják be a kamera elé kerülő némely tárgyat, amitől a tengeralattjárós rész állványzatai között kommandózva nem láttam semmit, csak hogy megy le az életcsíkom, mivel lőnek rám valahonnan. (Persze pont ott nem volt fali ládika, amiből csodaragtapaszt vételezhettem volna.)

Ez a harcolásos lövöldözés amúgy sem lett egy perfect dolog. A kameramozgást ugyan lehet a menüben finomítani, meg ki- és bekapcsolni a gyorsulását is, de nincs külön beállítás a célzáshoz, hanem ugyanazokat az irányokat használja, mint a menés. Próbáltam megszokni, de egyes hirtelen helyzetekben azért volt, hogy lőttem a falat, a bútorzatot, a plafont és a padlót is, majd újrakezdtem az utolsó checkpointtól a történetet. Ezt nem rovom fel hibának, mert lehet, hogy csak az én bénaságom miatt volt így, de gondoltam, megemlítem. Hogy mondjak pozitív dolgot is, itt van mindjárt a hepatitisz B leletem. Oké, szóval csepegtettek némi logikai és ügyességi feladatot is számunkra. Pl. a bázisunkon három deflektor tükörpajzsot kell a megfelelő pozícióba mozgatnunk, hogy az ilyen módon irányított lézerlövésekkel felrobbantsuk a kijáratot eltorlaszoló törmeléket. Sőt, reflexpróba szinten időre be kell ütni egy helyen a megjelenő gombkombinációkat, hogy informatikus ismerősünk hozzáférhessen a számítógéphez. De azért az akció dominál, és persze nem hátrány, ha színesíteni próbálják az amúgy középszerű játékmenetet. Érdekes módon a legtöbbször menekülünk a minket elkapni szándékozók elől, és nem mi kergetünk rosszfiúkat, legalábbis az első küldetésekben. Sőt, egy alagútban motorozva egy bazi nagy rakéta üldözi szegény Alexet, ráadásul mindenféle cseles lézereket pakoltak az utunkba, amiket kerülgetni kell meg átcsúszni alattuk, a motort elfektetve.

Mi maradt más hátra, mint a grafika és egyéb sallangok ismertetése, majd a konklúzió és az alvásba menetel. Nos, a játékot már láttad, ha megvan a BloodRayne 2 vagy az Aeon Flux-os game, mivel szerintem semmit sem javítottak az ezeket mozgatóhúrokon, csak más textúrát húztak a főhős- meg az ellenségfigurákra. Persze, nem leszek ilyen kegyetlen, és megadom nekik a jó osztályzatot, mivel a közepesnél azért jobb a vizualizáció. Bár az első motoros résznél megálltam az alagútban valamiért, és a fal úgy rángatózott, mint valami korai PS1 gaméban, de máshol nem találkoztam ilyesmivel. Pár extra effektet is láthatunk, pl. a napszemcsi csillogása, vagy a tükröződős márványpadló a bázison, meg a kocsi sem néz ki olyan rosszul, de már 3 éve is láttunk ilyen grafikát, és ha a gameplay aspektusában fejlesztettek valamit, akkor némi képi javulásra is számít az ember. A játszhatósági mutató is kedvező, ráadásul az ellenségek süketek és hülyék, könnyen ki lehet tapasztalni a programozóktól örökölt gyenge pontjaikat (a mi részünkről is vannak ilyenek, a gépágyús részben egy professzort kellett megvédeni, aki a vezérlő panorámaablakából nézte, ahogy lövik őt, majd bátran ottmaradt akkor is, amikor felment egy ellenség és fél méterről lövöldözte fejbe). Érdekes helyzetekbe szerencsére más szempontból is belebotlik a player, mert vannak intenzív harc hatására összeomló kőoszlopok, meg négylábú póktank, amivel bossfightolni kell... Mindent összevetve jobb, mint a kettes rész volt, de csak James Bond rajongók fogják maradéktalanul kiélvezni, meg esetleg a sziklaember kedvelői, hiszen a nagy számok törvénye alapján csak kell lenniük ilyen humanoidoknak is kerek e világon.

Dzson, the Rokk





MARTIN BELESZÓL!

Mindenképpen pozitívumként értékelem, hogy ebben a sorozatban végre tényleg eszközöltek újításokat, és nem az autós, üldözős, lövöldözős sémát akarták immáron sokadszorra a képünkbe tolni. Nem sikerült rögtön a Splinter Cell vagy a Metal Gear Solid babérjaira jutni, de a változás vitán felül üdítő.

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

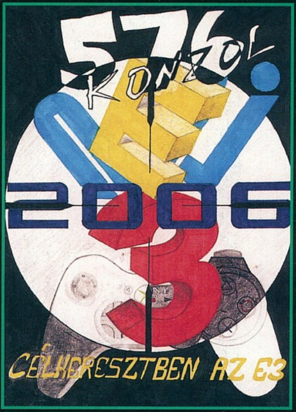
1 játékos
memóriakártya 8 mb (300 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ vegyes játékmenet, régi jól bevált alapokon
X grafikailag nem 2006, nincs benne spiritusz

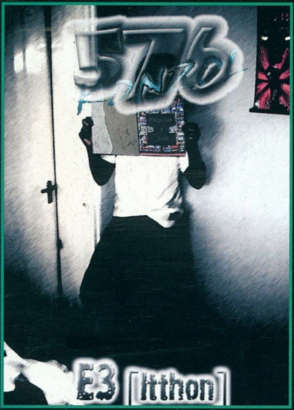
7.5 pont



Varga Attila – NYERTES!



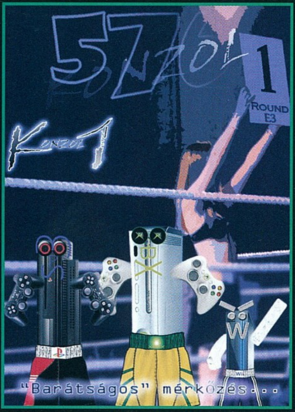
Gáspár Milán – NYERTES!



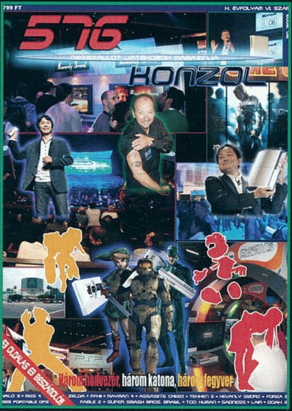
Likár Máté – NYERTES!

E3 CSECSEBECSE

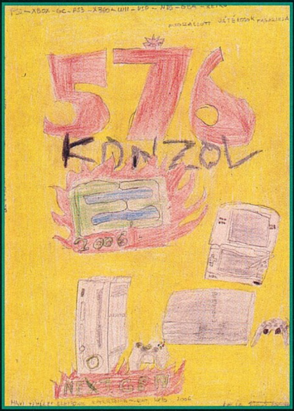
Azt már megszokhattátok, hogy minden évben kisorsoljuk azokat a cool cuccokat, amiket az E3 kiállításon kapirgálunk össze. Idén úgy döntöttünk, hogy az igen tartalmas ajándékcsomagokért meg is kell majd dolgoznotok: az volt a feladat, hogy tervezzetek nekünk 576 Konzol E3-as címlapokat. Kicsit féltünk tőle, hogy talán megijedtek majd a feladattól, és nem veszitek a fáradtságot, hogy pályázzatok, de nem így történt – mint azt látjátok, egytől-egyik mindegyik beérkezett címlap egy kis remekmű. Mivel a koncepció és a megvalósítás terén teljesen szabad kezet adtunk nektek, igen sok-



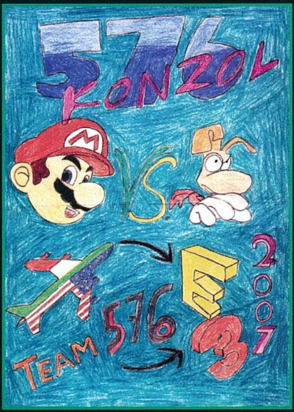
Koritz Csaba – NYERTES!



Jeszmás László – NYERTES!



Kürt András Dániel – NYERTES!

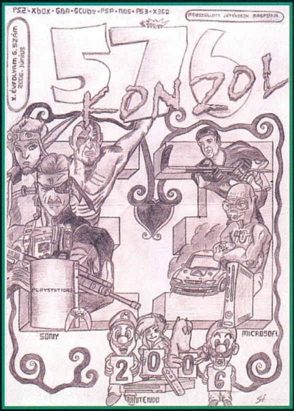


Pál Zoltán – NYERTES!

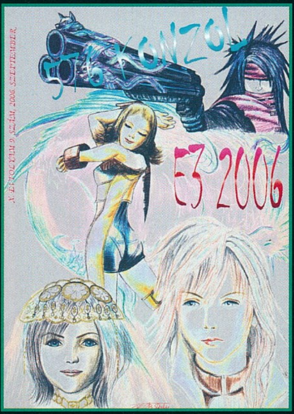
NYEREMÉNYJÁTÉK

féle stílusú pályamunka érkezett, nagy örömünkre, alig győztünk gyönyörködni bennük.

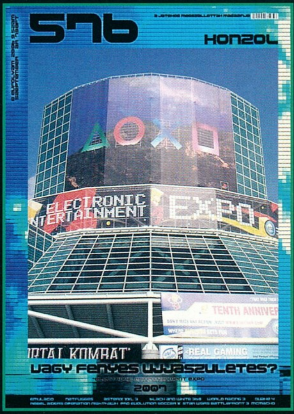
A nyertesek között nincsenek helyezések. Mind a tíz nyertes első lett! A válogatásnál – amit Attila, a Konzol kiadványszerkesztője és jómagam ejtettünk meg – az volt az elsődleges szempont, hogy díjazzuk és értékeljük az alapötletet, a megvalósítást és a befektetett energiát. Természetesen azoknak a munkáit is bemutatjuk, akiknek ezúttal nem sikerül nyerniük, hisz ők is megérdemlik ezt a dicsőséget. Mindenkinek nagyon köszönjük, hogy beküldte saját tervezésű címlapját. A nyerteseknek szívből gratulálunk!



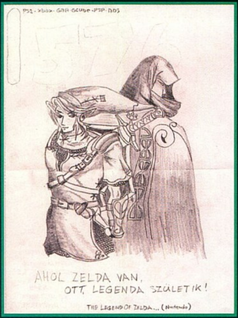
Sipos István – NYERTES!



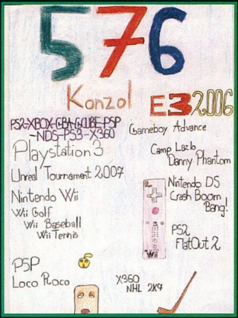
Horváth Boglárka – NYERTES!



Géczy Attila – NYERTES!



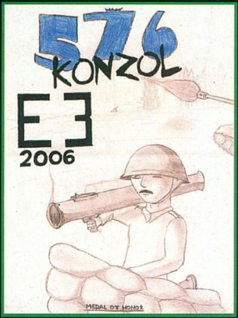
Agócs László



Balogh Benjamin



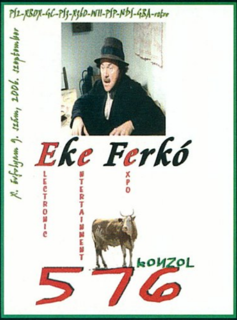
Bodrozsán László



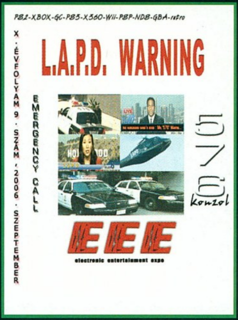
Deme Ádám



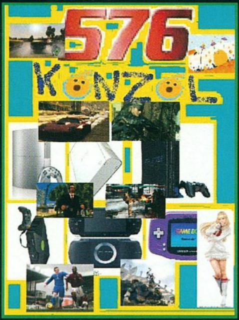
Deme Patrik



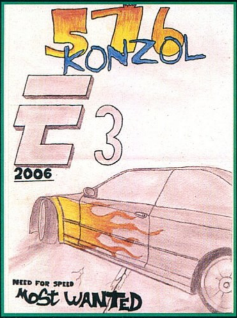
Hegedűs Mihály



Hegedűs Mihály



Kálló Gábor



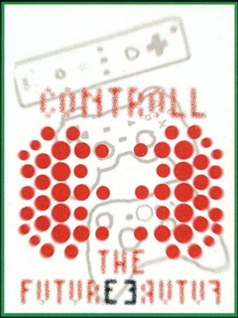
Kelemen József



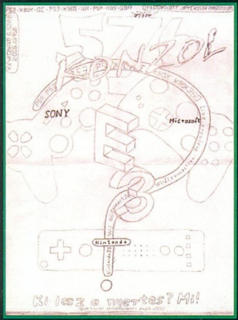
Kis Viktor



Kolozs Tamás



Konsitzky Dávid



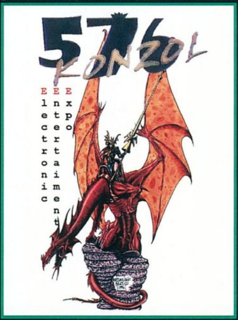
Kovács Gergő



Lavkó Zoltán



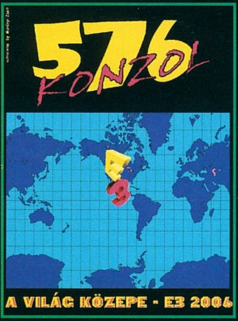
Major Sándor



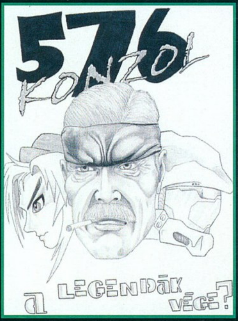
Major Sándor



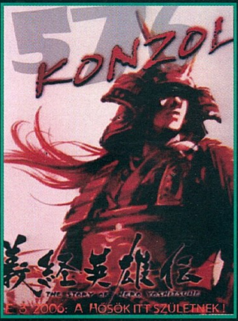
Mucsi Boglárka



Murányi Zsolt



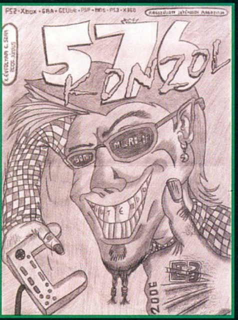
Nagy Csilla



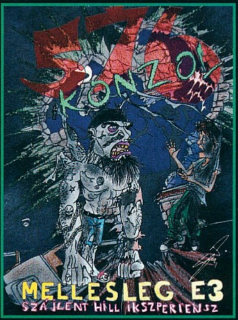
Oláh Norbert



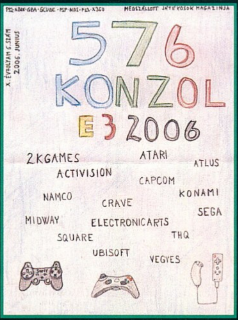
Pintér János



Sipos István



Szebeni Gergely



Csighy Attila

VÉGRE VAN FÁJDALOMCSILLAPÍTÓ



PAINKILLER
HELL WARS





Ki tudja hány „Editors Choice”, „Game of the Month”, és hasonló díjat nyert a játék általam csak a címéről ismert PC verziója. Azzal mindenesetre gyarló konzolfanként is tisztában voltam, hogy bár a *Repülni Képes Emberek* nem büszkélkedhetnek többtucatnyi saját fejlesztéssel – olyannyira nem, hogy a **Painkiller: Hell Wars** Xbox verziója tulajdonképpen csak a második fejlesztésük –, de ennek ellenére nagy elismerésnek örvendenek PC-s körökben. A dolog nem igényel különösebb magyarázatot, talán csak annyit: kegyetlen darálós és hentelős multi csaták vannak a game-ben. Akárcsak a Prey esetében, itt is tökéletesen le lehetett írni pár szóban ennek az egyébként hihetetlen módon felhúzott sebességű FPS-nek a lényegét. Ritka pörgős és gyors (már-már kapkodós), mindemellett borzasztóan véres. PC-n legalábbis. No de Boxon?

HOGY IS KERÜL A CSIZMA AZ ASZTALRA...

A nem túl bőbeszédű bevezetőből túlzottan sok mindent nem lehet megtudni, bár igazándiból ennek a stílusnak nem is központi eleme a sztori-orientáltság. Mindenesetre a hivatalos történet szerint a játékos személye nem más, mint egy Daniel Garner nevű, látszólag teljesen átlagos amerikai srác. Dan egy szomorú napon szörnyű, halálos kimenetelű autóbalesetet szenved, és egy sötét, vészjósló világban reked a Menny és a Pokol között, valahol félúton. A játékosnak, azaz neked a feladatod lerántani a leplet a titokról, hogy pontosan miért is nem nyertél bebocsátást a Paradicsomba. A megtisztulásra várván hamar rádöbbensz, mi is lesz a küldetésed: számtalan démonzsoldoson kell átverekedned magad, hogy képes légy megakadályozni egy vészesen gyorsan közelgő, istentelen háborút. Hohhóóó, mennyire furfangos, mennyire egyéni! Na jó, nem hiszem, hogy mint háttértörténetet sokkal többet kellene felmutatnia egy efféle (nem éppen ész-) játéknak, szóval haladjunk…

TAROT

A játékmenet alapvetően nem másra épít, mint a különféle tűzerejű fegyverek felhasználásával való eszetlen öldöklésre. Néhanapján egy-egy nyúlfarknyi átkötő animáció szakítja félbe a végtelennek tűnő vértengerekben történő pokoli megmártózásokat, de a hangsúly a játék legelejétől egészen a legvégéig csupán a szörnyhadsereg minél durvább módszerekkel való legyalulására alapoz. Félelmetes, mennyire súlyzó az a beteges képi világ, amelyet a játék a gyanútlan FPS rajongó elé tár: szemvillanásnyi idő nem telik el szétfröccsenő koponyák, leszakadó testrészek, sugárban spriccelő vér látványa nélkül. Ilyenkor lehet talán egy picikét örülni annak, hogy nem éppen fotórealisztikus a játék grafikája (erről később ejtek még majd pár keresetlen szót), párunkat ugyanis egész bizonyosan a rosszullét kerülgetné. Az extrémitás magasiskolája, annyi biztos!

Szóval FPS, melyben hektószám ömlik a vér és belsőség… Ennyi? Nem, korántsem. Egyrészt nem győzöm hangsúlyozni, hogy ritka az ehhez hasonlóan gyors game. Ha elszédülni jómagam nem is szoktam, de ismerek pár olyan embert, aki sikítva dobná el a kontrollert a gyomorforgatóan gyors first person nézetnek köszönhetően. Elképesztő sebességet (értsd 60 képkocka / másodperc) képes produkálni a game, persze bizonyos – később részletezendő – megkötésekkel. Ebben a játék-







ban nincs kamu, nincs pillanatnyi szünet, pihenő, netán taktikázás, okoskodás. Rohansz, felváltva, de folyamatosan tüzelsz és tárazol. Nem semmi élmény, főleg Nightmare fokozaton nem. A játék a konzervatív, de tökélyre csiszolt FPS játékmenet-elemek mellett egyediség terén is fel tud mutatni némi tartalmat. Az öt szintre szabdalt, összesen kéttucatnyi pálya mindegyikéhez speciális feltételek vannak hozzárendelve, mely feltételek teljesítéséért cserébe úgynevezett tartot kártyák megvételének a lehetőségét unlockolhatja a játékos. Ezeket a kártyákat azután a pályákon összegyűjtött aranyak fejében meg lehet vásárolni, majd aktiválni lehet őket.

Maga az aktiválási rendszer véleményem szerint gányul felépített és kivitelezett, úgyhogy nem árt ha odafigyel a játékos, mikor a Black Tarot módba lép. Pár kiragadott példa a kártyákra: az Endurance (állóképesség) lapot szimplán a legelső pálya teljesítésével lehet kinyitni, 100 arany az ára, s aktiválása esetén az ellenfelek csak fele erősséggel képesek sebezni Danielt. A második szint második pályáján 100 lélek megszerzésének a fejében kinyitható, 500 aranyat kóstáló Speed (sebesség) kártya aktiválása értelemszerűen a központi karakter amúgy sem piskóta sebességére dob rá még egy lapáttal. A Soul Catcher (Lélekcsapda) 500 aranyba fáj, a harmadik szint első pályáján lehet rá szert tenni, amennyiben a játékos egyetlen lelket sem gyűjt be. Aktiválása esetén a játékos közelében lévő lelkek automatikusan beszippantásra kerülnek. A játékban amúgy az elsősegélycsomagok, a különféle fegyverekhez tartozó töltények, a kártyák ellenértékeként szolgáló aranyak és az egyenként száz aranyat érő szent tárgyak mellett a fegyvereket ideiglenesen upgrade-elő Koponyamaszkok, és speciális funkciójú, az egyik utolsó pálya teljesítéséhez szükséges, előre meghatározott sorrendben megszerzendő Tündöklő Csillagok találhatóak, mint felvehető tárgyak.

PAINKILLER

Külön említést érdemel, hogy a lezúzott lények lelkeinek megfelelő számban való összegyűjtése esetén Daniel maga is szörnyszülötté változik. Látása elhomályosul, viszont sebessége és fizikai ereje a többszörösére növekedik. Ebben az ideig-óráig tartó állapotban már messziről is képes az ellenfelek apró cafatokra darabolására. Különösen hatékony feature ez, hiszen sok reménytelennek látszó szituációból képes kirángatni a szorult helyzetű játékost, mint ultimate képesség. Tekintsük át gyorsan, hogy milyen fegyverek találhatóak a Hell Wars-ban! Számuk más FPS-ekhez viszonyítva lelkiismeret-furdalás nélkül állíthatjuk, hogy nem túlzottan magas, mégis ötletesek, látványukban és főként hatásukban is igencsak jól kivitelezettek. Kedvencem a játék címadója, a Painkiller. Ez nem más, mint egy dobócsillag kilövésére képes szerkezet. A kilőtt, esetleg a falba, tárgyakba beakadt csillag és a fegyver között energianyaláb feszül ki, mely minden élőt és élettelent a pillanat törtrésze alatt hasít apró darabokra. A csillagot eredeti pozíciójába természetesen bármikor vissza lehet rántani. Ugyanezen csillag egyfajta darálóként is alkalmazható, ügyesen használva tulajdonképpen lehetetlen megállítani az azt használó játékost. A közelharci szituációkban jeleskedő shotgun, a másodlagos funkciója szerint gránátvető, alapértelmezett módján használva azonban magából fatüskéket ontó stakegun, a gépfegyver / rakétavető keverék chaingun, és az energianyalábot / elektromos töltéssel rendelkező shurikent kilőni képes Electro Driver képzi a játék fegyverarzenálját. Nem túl változatos, lássuk be, bár ne feledkezzünk meg arról, hogy valamennyi fegyvernek két, egymástól nagyban különböző funkciója van.

Nos, ha idáig eljutottatok, akkor tulajdonképpen már minden lényegi információt tudtok a játékról. A játék single player módjáról legalábbis bizonyosan. Talán csak annyit nem, hogy pontosan kik ellen és pontosan hol is harcolunk? Csontvázharcosok, démonok, bohócok, vámpírok, elmeháborodottak, szamurájok, nindzsák (hol?) törnek az életünkre, mondhatni végtelen számban és formában. Van, melyek csak szimplán sebeznek, egyesek érintése is azonnali halált okoz, de vannak olyan csoportok is, melyeknek fegyverei mérgeznek, vagy éppen paralizálnak! Hihetetlen az a változatosság, amely a játékot jellemzi, de természetesen ez nem csak a karakterekre, hanem az amúgy meglehetősen pici pályákra is jellemző. Csak a példa kedvéért: opera, temető, vasúti pályaudvar, börtön, elmegyógyintézet, pince, mocsár, katonai bázis.

MARTIN BELESZÓL!

A game grafikájának semmi köze a csúcskategóriához, mégis látványos. Mint mondjuk a Serious Sam. Hangulata, játékmenete nem ultramodern, inkább olyan klasszikus FPS ízt ad, mint anno a Doom. Nekem fekszik minden hibájával együtt: nem vártam tőle nagy égszakadást, mégis kifejezetten jól elhentelgettem benne. Öreges, kopottas, de legalább jól teljesít.

ÍTÉLET

Pár keresetlen szó a grafikáról… ambivalens érzések vettek erőt rajtam, mikor pörgettem az amúgy igencsak izgalmas és élvezetes játékot, mert nem tudtam igazándiból eldönteni, hogy szeressem-e, vagy éppenséggel utáljam. Egyrészt már az elején tudtam, hogy itt bizony nem a tökéletes modellezésre és arányokra, fotó minőséget überelő kivitelezésre, mintsem inkább a mindenek felett ötletes és változatos megvalósításra törekedtek a játék készítői. Ennek megfelelően a játék a jó minősítést kaphatná grafika terén… kaphatná, ha nem szaggatna be rendre az effeketzés nélkül amúgy valóban stabil 60 FPS-t produkáló, belső fejlesztésű PAIN motor. Nem akarom túlmagyarázni, így legyen elég ennyi: nem kicsit és nem néha, ezért közepes a grafika. Ha már az engine szóba került, akkor meg kell említsem a közismert Havok 2.0 fizikai motor nevét, ennek az engine-nek köszönhetőek ugyanis a szerteszéjjel, a szélrózsa minden irányába repkedő testrészek, (terep)tárgyak, egyéb játékelemek. Jó (?) szokásomhoz híven a hanghatások és zenék megemlítése következik soron! Nekem személy szerint kissé retro-arcade hangulatot sugároztak az aláfestő elektronikus gitármuzsikák. Kétségkívül van egy hangulatuk, és nagy valószínűséggel erre is van szükség ennél a fajta játéktípusnál, de van egy olyan érzésem, hogy lehetett volna rajtuk még mit dolgozgatni. Nem úgy a hanghatásokon! A robajok, zörejek, hátborzongató zajok valóban pokoli feelinget árasztanak, amit még a néha bugyutának tűnő zenei aláfestés sem tud palástolni.



A játék multiban is – viszonylag – erős: bár egyszerre egy időben csak nyolc játékos oszthatja egymást, viszont hét különböző játékmód van a programban. A szokásosnak mondható Deathmatch és Team Deathmatch, valamint Capture the Flag mellett – többek között – Voosh (fegyverváltogatós, mindenki ugyanazzal a fajta fegyverrel küzd), The Light Bearer (időlimites, melyben a cél a Quad megszerzése), Last Man Standing (no ez mi lehet? =o) játékmód is található. Azt kell mondjam, hogy minden hibái ellenére – áttekinthetetlen, bár hasznos Black Tarot rendszer, szaggatás – is jó, és élvezetes game a Painkiller régóta várt konzolos verziója. Láttunk már szebben kivitelezett FPS-t, de gyorsabbat, pörgősebbet, véresebbet - főként így egyben – még nemigen!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

PAINKILLER: HELL WARS

DREAMCATCHER INTERACTIVE / PEOPLE CAN FLY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-8 system link / online), dd 5.1, 480p, 16:9

✔ kegyetlen gyors, összedobottnak tűnő, de stílusos és változatos
X szaggat, nem is kicsit

7 pont



DANGEROUS SEED. 1989. NAMCO







Shooter keringő az Xbox táncparketten – meglepő, de míg a korábbi konzolgenerációk mindegyikén élt és virágzott a shooter szcéna, addig manapság inkább csak vegetál az európai és az amerikai fronton. A helyzet az, hogy a két kezünkön meg lehet számolni azon PS2-re és Xbox-ra publikált gyöngyszemeket, melyek a Gradius, az R-Type vagy a Radiant Silvergun által a porban hagyott lenyomatot épp hogy csak megynalhatják. Volt egy kiváló, kétség kívül a duó legkiemelkedőbb darabjának számító Gradius V-ünk. Pokolian szép volt, néha idegtépően nehéz, ám feddhetetlenül hangulatos. Volt egy az árkádok bugyraiból előtört Psyvariar kettőnk: analógkar-gyilkos, ám kétség kívül eredeti. Volt egy hasonló paraméterekkel bíró Shikigami No Shiro II-nk. A felhozatal ezzel ki is merült – míg a szigetországban záporoznak a jobbnál jobb shmupok, addig az öreg kontinensen tengődő shooter rajongóknak be kell érniük a hanyagul idevetett koncokkal: a **Xyanide** ennek tökéletes példája.

1.

Ritka az olyan shmup, mely konkrét, megfelelő narrációval tálalt történettel landol, hiszen a hangsúly mindig a tényleges játékmeneten van, a körítés csupán másodlagos. Az alapfelállás gyakorlatilag minden esetben ugyanaz, a gonosz és technikailag előnyt élvező alien horda inváziót indít a humán létformák által benépesített planéta ellen: pont ezért gyomorba vágó az első találkozás – a Xyanide komolyan veszi magát. A bő három perces bevezető animáció az elmúlt évek leghangulatosabb, legjobban összerakott bevezetője: az általa bemutatott, gyakorlatilag néma jelenetek tömkelege elképesztő könnyedséggel olvasztja magába az ötvenes évek klasszikus low-budget sci-fi világát a hatvanas/hetvenes évek posztmodern gótikájával, mindezt megfejelve egy erős Moebius-os megközelítéssel. Antagonistánk ez alkalommal ember, mégpedig a gyengébbik nemből – a fiatal hölgy épp kivégzésére vár, a gépszerű kreatúrák épp a kegyelemdöfésre készülnek, a testet szállító hajót azonban megtámadják – a széthulló acél által felnyársalt lány mégis elkerüli végzetét, gyakorlatilag egybeolvad a masszív űrjárművel, így a támadóra vár a feladat, hogy feladatát elvégezve megszabadítsa a galaxist a puszta létéért küzdő antihérosztól. A Xyanide összesen hat szintet kínál, ám ezek mindegyike 10-15 perces (megközelítőleg nyolc órányi szórakozást nyújtva összesen), hihetetlenül hosszú és rövid időn belül monotonná váló csőszerű alagút, ráadásul a látvány csalóka – annak ellenére, hogy a háttér teljes egészében három dimenziós, a játéktér a síkon zajlik, gyakorlatilag nem mutat túl az ős Defender korlátjain, csupán szebben fest. Az irányítás ehhez igazodik – mivel a hajó csupán az x és az y tengely mentén mozgatható, a szárnyaláshoz elég csupán a bal analóg kart használni, míg a lövéshez a jobbat: a tüzelés iránya attól függ, merre döntjük a kart – úgy tessék elképzelni, mint ahogy az a Geometry Wars-ban látható, egy generációval előrébb. Ez az újszerű megközelítés úgy-ahogy leveszi a terhet a vállunkról, egészen addig, míg bele nem merülünk a játékmenet érdekességeibe.

A hajón két darab löveg pumpálja magából a municiót, plusz van egy alternatív tüzelési módozatuk – a nagyobb és a kisebb ellenfelek így hatékonyabban szedhetők le a színtérről. A dolgot egyrészt a célkövető rakéták bonyolítják – melyek használata rendkívül lomha, gyakorlatilag védtelen célponttá teszi saját hajónkat –, másrészt pedig a fejleszthető elsődleges fegyverzet. Mind a támadó, mind a védekező érték növelhető, melyre az amúgy dicsérendően skálázható mértékű, komolyabb nehézségi szinten szükség lesz.

Tény és való, az irányítás kissé túlbonyolított, a Xyanide évek óta az első olyan játék, melynek megértéséhez bizony fel kell nyálazni a kézikönyvet – ez pedig nagy szó, tekintve az egyre egyszerűbbé váló produktumok többségét. A foga fehérjét igazán csak a második felében, az utolsó kettő-három szint során mutatja meg, mikor bemutatkoznak az egész képernyőt betöltő, komoly fegyverarzenált felvonultató boss-ok, illetve mikor már lényegesen változatosabbá válik a pályaszerkesztés, különösen a biomechanikus létformák feltűnése dob egy nagyot az összképen. A szingle player porció coop módozata kellemes adalék, hasonlóan az online képességekhez, mely bár sajnos kimerül a szokásos highscore tábla mustrálásában, azért mégis újbóli végigjátszásra késztet a magasabb érték elérése érdekében.

0.

Sajnos a vizuális oldal elmarad a szűk ász mezőnytől: a Xyanide multiplatform mivolta érezhetően befolyásolta az Xbox verzióra szánt pénz és idő mennyiségét. A hozzácsapott Renderware motor generációkkal van lemaradva a klasszisokkal magasabb nívót képviselő Gradius V alá pakolt engine-től, az önmagát ismétlő pályaelemek monotonsága, a színpaletta szürkesége és a speciális effektusok lagymatag használata nem csak hogy nem emelik ki a szürke tömegből, de annak mélyére taszítják az amúgy remek alapokra építkező, ám a formába öntés során csorbát szenvedett alapanyagot. Kár érte, budget ára ellenére nem ajánlható a Xyanide mindenkinek, csupán az elkötelezett, már mindent befalt shmup rajongótábornak: nekik is csak módjával, éhgyomorra.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Nekem állatira bejön a cucc, nagyképernyőn egészen beleszédültem, ahogy az űrhajó tekereg a csőrendszerekben. A grafikával sincs sok bajom, és még a nehézségi fokkal is meg voltam elégedve, nem akartam tíz perc játék után ripityára törni az Xbox-omat. Azt mondom hét pont.

XYANIDE

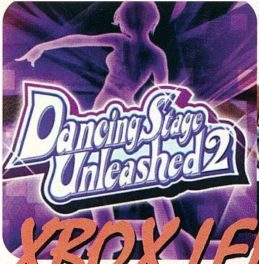
PLAYLOGIC
MÁS VERZIÓ: GBA, PSP

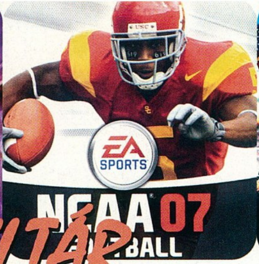
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1-2 játékos, live aware, dpl ii

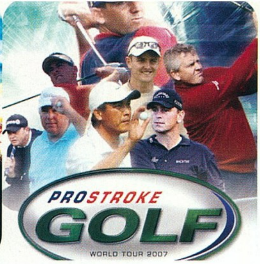
✔ erős kezdés
X lagymatag folytatás

5 pont









XBOX LELTÁR

DANCING STAGE UNLEASHED 2

A Dancing Stage Unleashed 2 az utóbbi idők egyik legjobb zenés programja, amivel találkoztam. Mint minden hasonló témájú játékban, a grafikának itt sincsen lényegesen komolyabb szerepe a játékmenetben, ettől függetlenül azonban a menüdesign simán kiváló, a táncoló hiphop csávók, no meg a miniszoknyás csajszik, és a változatos diszkófények pedig remek hangulatot adnak az amúgy is igényes játéknak. Jelenleg nem nagyon találni más játékban tartalmasabb multiplayer módot, és a 70+ darab „sláger" is igen tekintélyes mennyiség. Az idézőjelet nem véletlenül tettem ki, hiszen én személy szerint a meg-



hallgatott daloknak csak egy részét ismertem fel, de attól még igen változatos a stílusuk, hiszen a 180+ bpm-es technótól a pop/rock zsánerig mindent meglelsz. Számomra az olyan klasszikus címek, illetve ezek feldolgozása volt ismerős, mint a Moonlight Shadow, a Hot Stuff, vagy a Flashdance. Kontrollerrel is jól lehet kezelni, de ahogy azt a játék egy korábbi PS2-es részénél megtapasztaltam, a DSU2-höz egy táncszőnyeg az igazi.





MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

8 pont

NCAA FOOTBALL 2007

Azt hiszem már többször említettem cikkekben, hogy a foci mennyire nem az én világom, de azért egy PES-el legalább el van az ember buliban, hiszen viszonylag egyszerűek a szabályok. Az amerikai focis játékok lényegét azonban már a Dreamcastom óta próbálom megfejteni, meglehetősen kevés sikerrel. Pusztán a saját véleményemmel így nem is nagyon menne sokra a kedves olvasó, de azért leírom a tapasztalataimat. A menürendszer designos és átlátható, a játék grafikája pedig csillagos 5-ös. Nem csak a pálya, valamint a játékosok megjelenítése miatt, hanem mert ezt a látványt akkor is stabil framerate mellett



kapjuk, amikor mind a két csapat egyszerre indul meg a pályán. A játékosok realisztikus mozgása pedig már csak hab a tortán. Na, de hogy valami lényegesebbet is említsek a játékról, az NCAA Football sorozatnál nem a profi játékosokon, hanem a college footballon van a lényeg, és a 2007-es verzió nem csak az NCAA sorozat eddigi legjobbja, de az amerikai foci témában is a legprofibb stuffok közé verekedte fel magát.





MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X360

9 pont

WORLD WAR II: IWO JIMA

Emlékszik még valaki az áprilisi számban tesztelt 3 pontos WWII Combat: Road to Berlinre? Én bizony emlékszem, hiszen azóta is rémálmaim vannak miatta. Elmúlni pedig nem nagyon fognak, hiszen a Groove Games úgy döntött, hogy egyszerre ajándékoz meg minket egy Warpath nevű csodával, és elkészíti a WWII Combat folytatását is. Hol bujkáltak ezek a „minőségi" játékok a 360 megjelenése előtt? Ha nincs otthon a macska, cincognak az egerek, és amióta a komolyabb fejlesztések átvándoroltak 360-ra, az ilyen pár forintos játékok úgy látszik most érik aranykorukat Xboxon. A játék egyébként az Iwo Jima nevű



szigeten játszódik, és az ellenség a változatosság kedvéért most az itt állomásozó japán hadsereg. A stuff nem sokat változott az előző részhez képest, így bővebb infóért olvassátok el Road to Berlin tesztemet. Plusz fél pont a viszonylag tűrhető erdős pályákért, és mínusz fél pont, amiért ugyanezt a rémséget így ki merték újra adni. A folytatás legnagyobb hibája amúgy ez esetben is egyetlen jelzővel leírható: PS1 szintű.



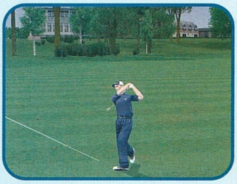


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

PROSTROKE GOLF WORLD: WORLD TOUR 2007

A ProStroke Golf World egyértelműen a Tiger Woods sorozat babérjaira akar törni, de mindezt legalább nem szemtelen koppintással próbálja elérni, hanem elsősorban az irányítás megreformálásával. Azt gondolhatnánk, hogy ilyen profi egyeduralkodó mellett, mint a Tiger Woods, csak a meseszerűbb Everypody's Golf, vagy a poénosabb Outlaw Golf rúghat labdába, ehhez képest úgy látszik másik golfszimulátornak is van helye a piacon, ugyanis a ProStroke kifejezetten jól sikerült. A legfontosabb jellegzetessége, hogy az ütést két fázisra bontották. Az első fázisnál kivá-



lasztod az irányt, a másodiknál pedig szimplán felülnézetből megsuhintod a labdát a kívánt erősséggel. Nem nagy forradalom, de érdekes. Mindenesetre nem érzem úgy, hogy a játék megdöntötte volna a Tiger Woods trónját, a licencek / játékmódok terén pl. nem éri utol, és grafikailag is elmarad valamivel mögötte, ám arra mindenképpen jó, hogy ha már meguntad a TW sorozatot, akkor tegyél vele egy próbát.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu



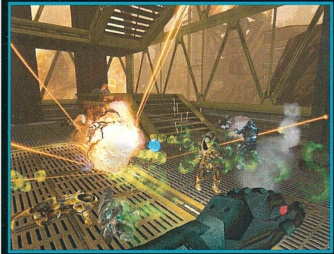


MÁS VERZIÓ: PS2, PSP

8 pont

AZ UNREAL NYOMÁBAN







Idén februárban, Pentagon idő szerint X óra Y perckor a Digital Extremes, a Pariah fejlesztője világméretű bejelentést tett, miszerint ismét a Groove kiadóval pártfogolva, és újra az Unreal engine-re építve, egy komoly single, valamint multi módokkal megspékelt botos FPS-t kovácsolnak össze PC-re és Xbox-ra. A Pariah anno jól sikerült, de Liquid szerint (is) számos ponton lehetett volna rajta még javítani (83. Konzol), azonban mostanában még egy ilyen kaliberű játéknak is nagyon örülnénk, ugyanis tavaly óta a Microsoft egyszerűen megfosztotta az Xbox-ot a biztos támaszt jelentő folyamatos programellátottságtól. Azóta egy-két komolyabb multiplatform játéktól eltekintve szinte csak az olcsó költségvetésű vackok szivárognak a hardverre, és jövő nyártól talán már egyetlen új játék sem fog megjelenni rá. Amilyen erősen támogatja és kényezteti a 360 tulajokat az MS, annyira durván és látványosan hagyja most cserben az X-eseket. Pánikba azonban nem kell esni, hiszen az „X-re csak a Halo van" jellegű szemellenzős tévhiteket félre kell tenni, és jó olcsón megvenni a kihagyott darabokat a legalább 200 darab 8+ pontos cím közül, ami kijött Xbox-ra az elmúlt 5 évben (igen, min. 200). Pl. aki bármelyiket is kihagyta a Halo 1-2, Serious Sam, Riddick, Turok Evolution, Wolfenstein, Unreal Championship 2, Black, Far Cry, Half-Life 2, vagy Doom 3 FPS részlegből, az sürgősen rohanjon beszerezni őket. Persze egy idő után aztán nem lesz mit tenni, váltani kell 360-ra, de legalább az Xbox játékok egy része(!) továbbvihető nextgenre. (Bár gyanús módon szinte mindig csak közepes és felesleges címekkel bővítik a backward kompatibilitási listát.) De addig is örüljünk annak ami van, és nézzük mit is kapunk a pénzünkért.

Az új fejlesztés **Warpath** néven fut, és mint említettem, stílusra botos FPS. Nem sok ilyen képviselővel találkoztam eddig Xbox-on, így komolyabban belegondolva csak a Timesplitters 2-3, Unreal Championship 1-2, Counter Strike, Tournament Paintball, és egy Gotcha nevű (szintén paintball témájú) 3-4 pontos szerencsétlenség jut eszembe. A pálmát egyértelműen az UC2 viszi, habár a Counter-Strike mégis népszerűbb, hiszen mind a mai napig rajta van az „adott hét 10 legtöbbet játszott Xbox Live-os Xbox játéka" listán.

A Warpath elsőre nem tűnik rossz próbálkozásnak. Leginkább az Unreal szériára hajaz, ám jutott belőle valami a Pariah-ból is. A történet egy messzi-messzi bolygón játszódik, ahol 3 különböző faj harcol egymás ellen, hogy magukhoz ragadják a hatalmat, és a planétán uralkodjanak. A kellemes scifi környezet komoly háttérrel szolgál a játéknál, és a scifi shooter nyújtotta opciók is meggyőzőek. A sztorimódban 25 különböző pályát járhatunk be, miközben felváltva küzdhetünk mind a 3 faj képviseletében. A 4 játékmódra keverve kerül sor, ezek pedig a szokásos Deatchmatch, Team Deatchmatch, és Capture the Flag módok, valamint a Pariah-ból is megismert területfoglalós Frontline Assault (talán a legjobb mind közül). A játékban 4 különböző járművet irányíthatunk, és 8 különböző fegyvert választhatunk harcosunknak, melyek később tuningolhatóak is lesznek a pályákon összeszedett cuccok által, de késre is válthatunk közelharcoknál. A Warpath továbbá az ígéretekhez híven 16 játékost enged multiplayben system linken, és online.

Az Unreal engine igen jól működik. A Warpath az egyik leggyorsabb FPS Xbox-ra, amit ismerek, és megjelenésre is igen komoly. Sajnos azonban nem érzem elég jól megtervezettnek a pályákat, mivel néhol kissé fantáziátlanoknak tűntek. Azonkívül a tesztverziómnál (3 Xbox-on is kipróbáltam) borzalmas szaggatást véltem felfedezni egyes lövéseknél, de miután direkt utánanéztem ennek, meggyőződtem, hogy némi framerate eséstől eltekintve ilyen hiba szerencsére nincsen a bolti verziókban.

Az irányítás korrekt, és mint említettem a játék kifejezetten gyors, talán az egyik leggyorsabb FPS X-en. Ennek ellenére mégsem képes hosszútávon lekötni, hiszen az egész olyan színtelen-szagtalan, de legfőképp jellegtelen hatást kelt. Konzolra, azaz irányítóhoz amúgy sem való ilyen gyors FPS, inkább a keyboard+egér kombináció passzolna hozzá. Ezenkívül az AI semmivel sem mutat túl az átlagnál, és a feladatok sem valami fantáziadúsak. Ugyanezeket a módokat máshol, más helyen már láttam jóval igényesebben, és szerény véleményem szerint pl. az Unreal Championship 2 minden téren megeszi reggelire a Warpath-t Xbox-on. Ahogy hallottam, még az online szerverekkel is akad probléma bőven, így olykor igen nehéz Xbox Live-on akár csak egyetlen meccset is összehozni.

A járműhasználat azonban nem egy utolsó opció, és a Halohoz hasonlóan itt is beülnek melléd a társaid az anyósülésre. Egyetlen bibi, hogy a pályák viszonylag szűk folyosóin nem igazán van haszna pl. egy terepjáró birtoklásának.

Van azonban egy igazán komoly előnye a Warpath-nak, mégpedig hogy az USA-ban alig 20 dolláros áron osztogatják, így valószínűleg / remélhetőleg nálunk is elég olcsó lesz. Amennyiben a témája alapján megfogott a játék, tehetsz vele egy próbát, de egyébként legyél tudatában, hogy csak egy közepes szimpla Unreal szerű lövölde. Szerintem semmit sem veszítesz vele, ha kihagyod.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem sok ez az 5 pont, sajnálom, pedig tényleg bíztam benne (igen, az előzetes képek alapján, mint egy nyeretlen kétéves), hogy jó game lesz.



WARPATH

GROOVE GAMES / DIGITAL EXTREMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

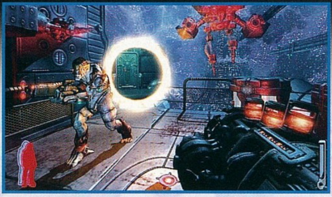
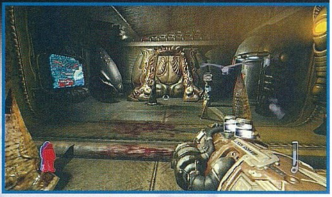
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-16 játékos, 16:9, dd 5.1, system link, xbox live!

✔ botos scifi fps, tetszetős grafika, gyors
X tucatjáték

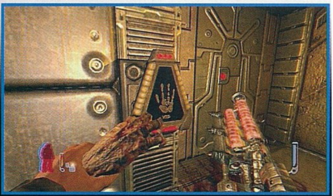
5 pont

EZER IMA

PREY



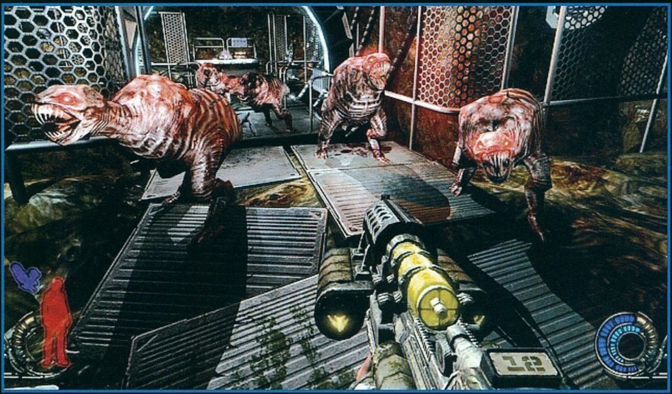


A ZABIGYEREK

A 3D Realms hányatott sorsú játékához, a *Duke Nukem Forever*hez hasonlóan hátrányos helyzetből induló **Prey** már az 1998-as E3 kiállításon is megtekinthető volt, egy rövid, kétperces trailer formájában. A 3D Realms olybá' tűnik sportot űz a játékosok hülyének nézéséből – emlékezzetek: a DNF megjelenési dátuma eléggé visszatetsző módon jelenleg is „majd ha kész lesz" – ami egy az Ima megjelenésének nézőpontjából is szkeptikus (vásárló)réteget termelt ki magának. A Duke Nukem-kálvária tükrében ki hitt volna ugyanis a megszakított, majd újraindított projekt valamikori, a távoli jövő homályába vesző elkészültében? Hát igazából talán csak azok, akik nem ismerték a cég, és a produktum „előéletét". Az utóbbi egy-másfél évben óvatosan csepegtetett információk, valamint – akkor még csupán PC-s trailerek hatására – szerencsére kezdett visszatérni a hit még a legellenállóbbakba is, az X360 verzió bejelentését pedig már egyenesen kitörő örömünnep fogadta. Ekkor már nyilvánvalóvá vált: a fejlesztés az amúgy kiugróan magas színvonalú programokat felmutatni nem tudó *Human Head Studios*-nál (Dead Man's Hand, Rune: Viking Warlords) jó kezekben van.

KI NE JÁTSZOTT VOLNA...

...gyermekkorában indiánosat, s ennélfogva ki az a gamer, aki nem, vagy csak nehezen tudna azonosulni a játék központi szereplőjével, a fiatal cherokee indiánnal? Tommy – mert így hívják – karosszérialakatosként tengeti szürke hétköznapjait egy Egyesült Államok-béli eldugott kis rezervátum autószerelő műhelyében. Bár teljes mértékben tiszteli őseit, s népe hagyományait, de mióta az eszét tudja kíváncsiság-vezérelte lelke folyamatosan a rezervátum határain túl lévő szabad világ megismerése után áhítozik. Barátnőjével, a szemrevaló csaposlány Jennel nem tud azonban zöldágra vergődni az őt olyannyira foglalkoztató kérdéskörben: bármennyire is szereti a lány, barátjával ellentétben ő úgy véli, hogy maradniuk kell őseik szent földjén. Enisi, Tommy nagyapja, s egyben egyetlen élő rokona és tanítója érezhetően osztja Jen véleményét, s próbálja forrófejű unokája előtt feltárni csodálatos spirituális és fizikai örökségüket, annak teljes pompájában. Egy mindent megváltoztató éjszakán kifordul a világ önmagából. Egyrészt Tommy megbocsáthatatlan dolgot tesz: gyilkosságot követ el a bárban, miután két részeg bepróbálkozik szíve választottjánál, másrészt pedig pillanatok alatt lezajló, megmagyarázhatatlan események sorozatán megy keresztül ismert világunk. A Föld ellen koncentrált idegen offenzíva indul ugyanis, melynek köszönhetően újdonsült barátaink egy csapásra egy óriási, Sphere elnevezésű űrbázison kötnek ki.



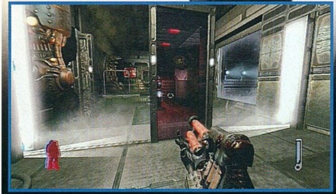
HALHATATLAN VILÁGOK HARCA

Az Ima egy az iD Sofware bivalyerős Doom III motor hajtotta First Person Shooter. Nincs mit szépíteni a dolgon: a játékmenet alapja tekintetében ezzel tulajdonképpen mindent el is mondtam a szoftverről. Tommy bőrébe bújva, az ő szemszögén keresztül az lesz a feladatunk, hogy a bázis belsejében megkeressük és kiszabadítsuk szívünk választottját, valamint az, hogy valamiféleképpen megfékezzük az inváziót.

Lássuk a játékmenet egyedi nyalánkságait! A Prey három, egymástól jól elkülöníthető világban játszódik: a fizikai világban, a Lélek Világban és a Holtak Világában. Valamennyi világban speciális szabályok uralkodnak, lássuk hát őket sorjában.

A lemodellezett fizikai világ része a játék első pár percében megcsodálható italbár, továbbá (túlnyomó többségben) a Gömb, azaz a hatalmas, az emberi húst táplálék- és energiaforrás céljából kitermelni szándékozó hódító idegen lények űrbázisa. Fontos és megemlítendő, hogy néhanapján – bár a bázis körülölelő energiahéjon belül, de – a külső űrbe is ki lehet jutni. A lábbuszon kívüli egyetlen közlekedési eszközünk az itt-ott megtalálható űrsikló (shuttle), amely kiválóan alkalmas a hatalmas (vagy hatalmasnak tetsző) távolságok és terek leküzdésére, mellesleg két fontos tulajdonsággal is rendelkezik: energianyaláb kilövésére alkalmas, mely nem csupán ellenséges egységek megsemmisítésére, hanem tárgyak mozgatására – nevezetesen vontatásra – is tökéletesen alkalmasnak bizonyul. A végjátékban alkalmazható egyedi hajó az egyetlen, amely a többitől nagyban különbözik, mind funkciójában, mind kinézetében, mind irányításában (érdemes megjegyezni, hogy a hajók dokkjában azok energiáját pillanatok alatt újra lehet tölteni). A Prey két nagy újítása a falakon való járás (wall walk), valamint a teleportkapuk alkalmazásának a lehetősége. A falakon való járást úgy kell elképzelni, mintha valaki kapcsolókkal aktiválható és deaktiválható gyalogutakat épített volna keresztül-kasul az űrhajó belsejében, melyek felkúsznak a falakra, s ott össze-vissza kanyarognak. Ezeken a pályákon lokális a gravitáció, magyarul ha rálép valaki, akkor még akkor is végig tud rajtuk menni, ha az utak történetesen mondjuk 90 fokos szögben, az









egyén (kezdő) viszonyítási alapjára merőlegesen haladnak. Nos, a Prey-ben hamar elveszítik a dimenziók az értelmüket, egyszerű játékként döbbent rá minket arra, hogy minden mennyire relatív… A teleportkapuk érdekessége abban rejlik, hogy egymástól elfordult dimenziókat köt(het)nek össze, ráadásul csak egy oldalról átjárhatóak. Két fontos játékmenettel kapcsolatos tanácsom egyike, hogy ha nagyon nem tudtok továbbjutni, akkor minden teleportot járjatok körül!

A másik tanácsom, hogy ha nem tudtok továbbjutni, azaz ha akár csak egy pillanatra is elakadtok, akkor használjátok a lélekjárás (spirit walk) módot. Hogy mi is ez? Megpróbálom a poénok lelövésének a megkerülésével elmagyarázni. A már fentebb említett spirituális világban – melynek kapuját egy halálos kimenetelű balesetet követően lépi át először Tommy – van egy csodabarlang, melyben Enisi segítségével sajátítja el a fiatal indián a lélekjárás művészetét. Miután teste megfeszül, lelke kilép hús-vér börtönéből, s ez a lélek ugyanúgy általunk irányíthatóvá válik, mint maga a főhős. Arra azonban fokozottan ügyelni kell, hogy Tommy védett helyen legyen, mikor lelke elhagyja a testét, mert hamar a különféle szörnyszülöttek prédájává válhat. Lelkének két fő tulajdonságának segítsége nélkül bizony nem sokra menne a Gömbön belül: egyrészt a teste számára átléphetetlen falakon túl lévő kapcsolókat nem tudná használni, másrészt pedig bizonyos esetekben nem tudná magát megvédeni magát a lélek-íjjal.

A Holtak Földje a harmadik világ, amely egy felettébb érdekes, de a játékélményt a porba taposó feature, többek között ennek is köszönheti a maximális elérhető pontszámból való két teljes pont értékű levonást a game. Arról van szó, hogy Tommy elhalálozása esetén kerül ide. Tommy lelke az ebben a világban rekedt Death Wraith nevezetű vörös (életerő) és kék (lélekerő) színben pompázó lények kilövésével juthat energiához, s térhet ezáltal vissza a fizikai valóságba. S hogy mit is jelent ez a gyakorlatban? Tulajdonképpen csak annyit, hogy egész egyszerűen nem lehet meghalni a játékban. Eleve soknak találtam a pályákon elszórt ún. energiaspórák, valamint energiatárolók számát, de a végtelenségig könnyítettek a játékmeneten azzal, hogy még a boss-harcok közbeni elhalálozásunkat követően sem kezdődik elölről a fight. Példa nélkül álló mértékben könnyű, valódi kihívás nélküli game a Prey.

MARTIN BELESZÓL!

Meglátásom szerint a Prey iskolapéldája annak, amikor a káprázatos látvány okozta öröm diadalmaskodik a szánalmasan gyenge, mindenféle FPS élményfaktort nélkülöző belső tartalom felett. Ordítva küzdöttem a Turokban, míg végül a nagy dínó legyőzése után végre lejutottam azon a keskeny, ellenfelektől hemzsegő ösvényen, vicsorogva kaszaboltam a Halo 2-ben a dögöket, miközben átverekedtem magam az idegenek csatamezején, és véresre haraptam a számat a Killzone-ban, amikor húszadszorra lőttek le a mocsárban; itt nem éreztem semmit… csak ürességet.

TOVÁBBI TARTALOM

Ötletes, zömmel organikus fegyverek találhatóak a játékban, melyekre növekvő tűzerő szerinti sorrendben csaphatunk le a játék folyamán, az elejétől a végéig lassan beszerezve az újdonságokat. Az egyes fegyvereket a d-pad különböző irányaihoz lehet rendelni a gyorsabb előhalászhatóság érdekében. Az első fegyverünk a Hunter Rifle lesz, amely egy relatíve nagy hatótávolságú, távcsővel is felszerelt – s igazán ezzel hatékony – puska. A Leech Gun is feltétlen említést érdemel speciális tulajdonságának, a különféle energiatárolókkal való újratölthetőségének köszönhetően, melyek által – ha jól számoltam – legalább négyféle lövedéktípussal való tüzelésre képes. A Crawlers nem más, mint egy nagyon eredeti gránáttípus: egy rovarszerű dolog ez, melynek a lábait kitépve lehet robbanást előidézni. Ráadásul kétféleképpen lehet eldobni, így nem csupán gránátként, hanem taposóaknaként is alkalmazható. Az Autocannon elnevezést nyert lőfegyver egy bődületes tűzerejű automata gépágyú, amelyet egy Centurion cyberdémontól lehet megkaparintani, nem is akármilyen körülmények között. Az Acid Sprayer közelről halálos fegyver, mely savat spiccel, a Crawler Launcher pedig ultimate csodafegyver, nem más, mint egy gránátvető. Ne feledkezzünk meg a közelharcban hatásos, vérrel szennyezett csőkulcsról, valamint a csak lélek-módban használható íjról, azaz a Spirit Bow-ról.

Az ellenfelek száma – a fegyverekéhez hasonlóan – nem túl nagy, szóval nem a változatosságáról lesz híres a játék. Kedvenceim a más játékokban is fellelhető cyberdémonok, a Centurionok, az energialáncokon vezetett, olykor a két hátsó lábukra áll kutyák, a mutáns, valamiféle gázmaszkot emberek, s – legnagyobb parámként – a világító szemű, fertőzött gyerekek voltak. Formavilágukban szinte valamennyien nagyban hasonlítanak az Ítéletben látott lényekhez, ez kétségtelen, s ugyanezt tudom elmondani a környezetről is, ennek ellenére van valami magával ragadó, magát a többi riválisától (Doom III, QuakeIV) nagyban megkülönböztető hangulati elem a grafikában… ebben a stílusú, az iD engine-hajtotta motortól szinte elvárt, zárt terű játékban… talán pont az, hogy a tér, vagy legalábbis azok egy része hatalmas!

CSALÓKA

A nyolc-tízórányi tiszta játékidő magáénak tudó single mode fél tucat különféle puzzle váltakozásából áll, s annak ellenére, hogy a megoldóképletek hamar elsajátíthatóak, mégis huzamosabb időre is el lehet akadni egy-egy szakaszon. A nagyon gyenge lábakon, kizárólag Death Match és Team Death Match játékmódokra építő multi a játék másik nagy gyengéje, s bár nem vagyok nagy Live! fan, de el kell ismerjem, hogy még a vak is látja: a Prey szinte üvölt a – ha más nem Live! kiegészítőért. A grafikáról nem hiszem, hogy ódákat kellene zengenem, legyen elég annyi, hogy elképesztő; a Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars) komponálta zenék, s liszencelt a soundtrackek (Judas Priest, Ted Nugent, Halifax, Heart) pedig észbontóan hangulatosak. Mindezekkel együtt az itt-ott elcsíphető rádióbeszélgetések, a főszereplő folyamatos anyázásai, szitkozódásai az utóbbi időszak egyik leghangulatosabb játékává teszik a Prey-t, X360 platformon legalábbis mindenképpen. Kellően hosszú, kellően szép, kellően változatos tehát, két baja van „csupán": kidolgozatlan a multija, s nem lehet benne veszíteni.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

PREY

2K / HUMAN HEAD STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-8 online multiplayer), system link, dd 5.1, mentés 5.25 mb, 480p / 720p / 1080i

✔ audiovizuális mekka
X könnyű, elveszíthetetlen, gyenge lábakon álló multi

8 pont

JOIN THE CHROME HUNGARY CLAN!







360 tulajnak lenni igen kellemes érzés mostanában, hiszen egy új gép kezdeti korszakában mindenki bizakodóan tekint a jövő felé, és a következő generációs Xbox esetében egyelőre meg is van erre minden okunk. Ha minden jól megy, ősszel igen komoly játékok fognak napvilágot látni a Microsoft hardverén, pl. Gears of War, Forza 2, vagy Extreme Beach Volleyball 2. Közben persze volt egy kis pangás nyáron, de azért a Hitman óta is jelentek meg nagyobb címek (Prey, LOTR, Saints Row), és azért az Xbox Live Arcade is szépen bővült (SFII, Pacman). Közben augusztus óta mindenki nyúzza a 15 perces Dead Rising demót, nyár végére pedig befutott a két japán versenyzőnk is, a Dynasty Warriors-szerű N3, és az első nálunk is megjelent 360-as JRPG, az Enchanted Arms, melyek kezdetnek nem is bizonyulnak olyan rossznak. A sors iróniája, hogy bezzeg Japánban, ahol alig fogy a 360, ezek a cuccok már jóval korábban kint vannak, ráadásul néhány olyan 360 exkluzív címmel egyetemben, amik nálunk talán ki sem fognak jönni. Amióta Wilson az orrom alá dugott egy olvasmányos kis cikket, meg is értettem ennek a pontos okát, a közhiedelemmel ellentétben ugyanis nem „csak" a gép programfelhozatala tehet róla. Remélem a Microsoftnak idővel sikerül megvalósítani a japán álmot, főleg ha olyan játékokat erőltet, mint a Blue Dragon, vagy a Beach Volleyball 2.

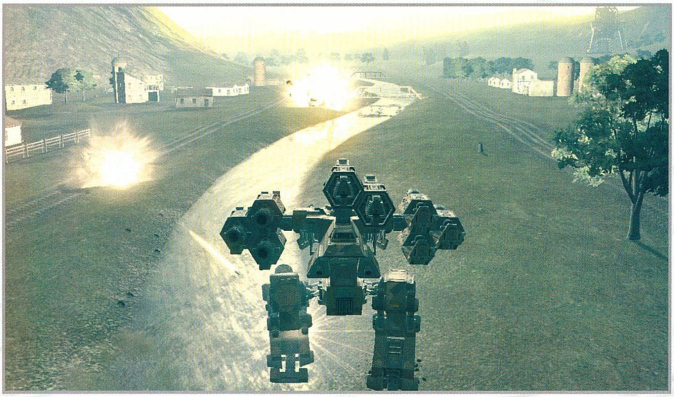
Ha már japán stílusú stuffoknál tartunk, lassan rátérnék a cikk igazi szereplőjére is, a **Chromehounds**-ra. Az óriásrobotos, vagy ahogy mostanában hívják őket, „meches" játékok eddig leginkább Japánra voltak jellemzőek. A Transformers-en kívül nem sok amcsi stílusú óriásrobotos világot ismerek, és annak is csak PS2-n találtam utóbbi időben képviselőjét. Az Xbox-on debütáló Mechassault azonban full amcsi volt, és hála remek játszhatóságának, nonstop akcióinak, valamint online multijának, hamar meg is született a folytatás.

A Sega legújabb üdvöskéje is hasonló vizeken evez, habár azt meg kell jegyezni, hogy a neves múltú cég itt csak kiadóként munkálkodott. Filózgattunk erről Dreampage-el, hogy a játék vajon amcsi, vagy japán stílusú-e. Én inkább az előbbire voksolok, ám valóban csörgedezik az ereiben egy kis japán vér is, főleg ha a sok-sok csapattársunk személyes háttérsztoriját tekintjük a játékban, ami sajnos néha inkább erőltetett, mint hiteles. Dreampage egyébként igen fontos szerepet tölt be a játékosok között, mondhatni ő a magyar Chromehounds guru, hiszen ő nyitotta meg hazánk egyetlen magyar klánját Xbox Live-on. A játékot egyébként Dude-tól kunyeráltam kölcsönbe (ezer köszönet), neki amúgy is most járt le a Goldja (nem, amire ti gondoltok az már Hustler néven fut), de hogy addig se unatkozzon, hozzávágtam egy Condemnedet.

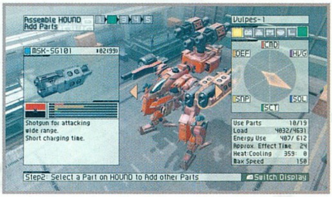
Na, de kezdjük is mindjárt az elején, és nézzük meg miről is szól a Chromehounds. A történet a meches akciójátékokhoz híven most is a közeljövőben játszódik, ahol az emberiség már túl van egy harmadik világháborún. A történelmi háttér természetesen fikció, méghozzá néhány jelenkori eseményt is beleértve. III. Világháború attól még a valóságban is lehet, és a Skynetet sem iktattuk még ki végleg, de itt most másról szól a fáma. A sztori szerint ugyanis a ma ismert nagyhatalmak megszűntek létezni, mindössze három fő katonai nemzet maradt fenn: Tarakia, Sal Kar, valamint Morskoj, melyek rendre az EU, a Közel-kelet, és Oroszország megfelelői. Amerika is játszik valamilyen szerepet, de ő már csak a háttérből mozgatja a szálakat, sőt a sztori szerint állítólag egyes terrorista akciók felbujtója is, hogy háborúba kényszerítse az amúgy is egymással viszályban élő nemzeteket. Ahogy a II. világháborúban a tankok vették át a vezető szerepet a szárazföldi harcviselésben, úgy az atomháború után a Hounds-ok, azaz a több száz tonnás harci mechek váltak döntő fontosságúvá a harci mezőkön.

Habár alapvetően egy meches akciójátékról van szó, felépítésben rendkívül hasonlít az Xbox-os Americas Army-ra. Ha még emlékeztek a játékra (esetleg a cikkre), akkor nem tűnhet idegennek egy olyan sztorimód, ahol a karrierünk hadiosztályok alapján lett felosztva. A Chromehounds-ban ez egészen pontosan 6 játékmódot jelent: katona, mesterlövész, védelmező, felderítő, nehéztüzérség, és szakaszvezető. Mindezt 44 küldetésen át, ami már önmagában körülbelül 20 órát tesz ki. Természetesen mindegyik osztály merőben különbözik a többitől, de mielőtt kitérnék ezekre, előtte nagy vonalakban felvázolom hogyan is néz ki egy küldetés: elindulok a böszme mechemmel a térképen koordinátára pontosan kijelölt célpont felé, váltogatok a különböző fegyverek között, átkapcsolok a precíz célzáshoz a realisztikus belső nézetre, majd minden ellenállást megsemmisítek. Katonaként és mesterlövészként része vagyok egy nagyobb csapatnak, de míg az előbbinél a frontvonalban küzdök, addig az utóbbinál általában hátulról fedezem a többieket. Védelmezőként egy lassú és masszív páncélzatú mechhel védhetek meg különböző létesítményeket. Felderítőként rendkívül mozgékony képességeimnek köszönhetően rádiótornyokat kell elfoglalnom, vagy pl. esti csatáknál jelzőrakétákkal bevilágítanom a csatateret. Nehéztüzérségi egységként egy lomha, ám igen pusztító óriásrobottal rendelkezem, és itt már igen nagy szerepe van a komoly célzási tapasz-















talatoknak is. A legeslegjobb játékmód pedig a parancsnokság. Szakaszvezetőként egészen más élmény játszani a Chromehounds-al, egyes küldetéseknél ugyanis megközelíti egy komolyabb stratégia játék hangulatát, nagyon sok fantáziát láttam benne. Lényegében igen egyszerű módon, almenük és koordináták segítségével adhatunk ki az egységeink minden egyes tagjának parancsokat, hogy mit foglaljanak el, derítsenek fel, vagy pusztítsanak el a csatatéren.

A Chromehounds igazi erejét azonban mégis az Xbox Live mód mutatja ki, ahol mindenekelőtt választani kell egy nemzetet, és egy mechosztályt, majd csatlakozni kell egy klánba. Javaslom minden magyar játékosnak, hogy a Morskoj nemzetet válassza, és a „Chrome Hungary” klánt, ugyanis más magyar klán nincsen jelenleg. Érdemes saját magadnak összebarkácsolni egy neked megfelelő Chromehoundot, és bár erre a single módban is van lehetőség, ott inkább hátrány, mint előny. A kezdeti alkatrészek nagy részét a sztori módban szerezheted meg, a komolyabb kiegészítőket pedig az online csatákon szerzett lóvéból finanszírozhatod.

A három nemzet állandóan harcban áll egymással, így egy véget nem érő online háborúban vehetünk részt több tizezer más Chromehounds játékossal egyetemben. A főtérképen a 20 kijelölt területet más-más nemzetek uralják, és kb. ugyanúgy lehet előrelépni, ahogy a Rizikó c. társasjátékban is. Harc természetesen mindig két nemzet területének határán van. Egy-egy kisebb csata persze nincsen nagy hatással a végső eredményre, mindössze kisebb részpontokkal szolgálhatunk, melyek hozzáadódnak nemzetünk eredményéhez. Amennyiben egy adott nemzet elfoglalná az egész térképet, az egész harc kezdődik elölről, egyenlően felosztott területekkel. Küzdeni két módon lehet, emberek ellen, vagy botok ellen. Ha pl. 5-ünk ellen jön 2 ember, nem kérhetnek maguk mellé botot segítségül. Ha azonban nem csatlakozik ember, a gép ugyanannyi botot állít be ellenünk, tehát ez esetben 5 Chromehoundot. A fő cél az ellenség elpusztítása, illetve a bázisuk fellelése, és megsemmisítése. Kommunikálni csapattársainkkal csak akkor tudunk headseten át, ha egy adott elfoglalt rádiótorony hatósugarában vagyunk, így a tornyok elfoglalása is a taktika részéhez tartozik. Ez a viszonylag egyszerű játékmenet 3-4 klántag esetén már nagyon hangulatos tud lenni. A feladatokat külön fel lehet osztani, hogy ki marad a bázisnál, és ki megy el felderíteni, és közben a térkép koordinátarendszere segítségével adhatunk infókat, hogy ki merre van, illetve az ellenség hol bukkant fel. Pl. hogy „D-5-nél vagyok, az ellenség C-3-nál bukkant fel, gyertek segíteni”. Persze létezik tét nélküli árkád mód is, de abban hosszútávon semmi móka sincsen.



Vizuális tekintetben leginkább a kopár vidéket lehetne negatívumként említeni, ám ettől eltekintve igen realisztikus a látvány, és telis-tele van olyan grafikai elemekkel, melyektől sok helyen igen komoly hatást kelthet a stuff. Gondolok itt pl. a Houndok fémes csillogására, az erős szelek keltette porfelhőkre, a robbanások általi tetszetős fény-árnyék effektekre, valamint a COD 2-vel legalább egy szinten mozgó realisztikusan hömpölygő füstre. A legkisebb létesítményektől kezdve az utolsó mozgó célpontig és fáig minden szétlőhető. Úgy vettem észre effektek terén most nem mutat jóval többet HDTV-n a játék, tehát itt most nem olyan életbevágóan lényeges a nagyobb felbontás. Technikai oldalról megemlíthetném még a gyakori V-Sync problémát, sajnos főleg online multiban akar állandóan szétesni a kép forduláskor, de ennek köszönhetően legalább stabil marad a framerate.

A játék legnagyobb hibái azonban leginkább játszhatósági problémák, és azok is inkább csak a single módban jelennek meg. Sok küldetés érezhetően rosszul van megtervezve, így némelyik nem is teljesíthető elsőre, hanem csak akkor, ha másodszorra/harmadszorra nekivágva már pontosan tudod hova kell menni, és mit kell lelőni. Zavaró lehet a játék közbeni restart hiánya, sőt ki sem lehet lépni a küldetésből, ráadásul még egy Options menü sem áll ilyenkor a rendelkezésünkre, hogy pl. játék közben változtathassam meg az Y-tengelyt. Előfordult, hogy az egyik kilőtt láb hiányában (egy 4 lábú mechhel) alig bírtam mozdulni, így a feladatot már nem teljesíthettem, ám ellenség nem volt a közelben, és saját rakétámmal sem pusztíthattam el magam, hogy vége legyen a küldetésnek. Egyetlen megoldásként ilyenkor újra kellett indítanom a 360-at. Zavaró lehet továbbá nagyobb harcoknál a fegyverek közötti dinamikátlan váltás és célzás. Az szintén nagyon zavart, hogy néha a parancsnokaim megállás nélkül vakerálnak nekem. Ez leginkább akkor volt rém idegesítő, amikor a kommentjeik kiírása eltakarta a nehéztüzérségi küldetéseknél a célzórendszer tájolóját, és mindezt olykor nagy harcok közben. Legfőbb gond azonban a game egyhangúsága, ami sajnos sok helyen megmutatkozik a játékban, ám úgy éreztem a multiplay után „ráhangolódva” az akcióra jó érzés visszatérni, és akár korábbi küldetéseket is jobb értékeléssel teljesíteni.

Összefoglalva tehát a Chromehounds single-ben nem ér többet 6 pontnál, ám pusztán az online multit tekintve megérne nálam akár 8 pont feletti értékelést is. Azonban a gyakran egyhangú sztorimód hibáit tekintve csak a „jópofa” kategóriában foglalhat helyet, de azért határozottan bátorkodom toborozni a magyar klánba játékosokat, ugyanis ha van rá lehetőséged online játszani, ez a stuff bizony megéri a pénzét.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A világ legunalmasabb játéka. Kár, sajnálom, mert elég jól néznek ki benne a mechák, de ez a nyomorult cammogás felőrli a gamer idegeit. Most mondhatnám, hogy multiban jó, de minek?

CHROMEHOUNDS

SEGA / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 16:9, 2-12 xbox live!, 480p/720p/1080i, 280 kb mentés

✔ nagyszerű online multi, mech építés, realisztikus
X kopár vidék, max 6 pontos single mód, játszhatósági problémák, zavaró v-sync probléma multiban

7 pont

EGY RTS MIND FELETT!







Az utóbbi néhány évben a konzolok szinte minden, eddig csak PC-n tenyésző játékstílust meghódítottak. A Halo sikerének köszönhetően ma már szinte minden hónapra jut néhány FPS, és aki akar, az már PS2-n is játszhat online szerepjátékokkal. Már csak egyetlen túlélő maradt a PC-exkluzív játékstílusok egykor hatalmas tömegében: a valós idejű stratégia. Persze korábban is voltak próbálkozások ezek konzolra való átültetésére, de azok mindegyike pocsékul sikerült, és évekre elvette a kiadók kedvét a próbálkozástól. Eddig...

VALAMI MEGVÁLTOZOTT

Az RTS-ek konzolos megjelenésének eddig két akadálya volt: a tévék alacsony felbontása és az irányítás nehézkessége. A HDTV-k elterjedésével az előbbi gond szinte magától eltűnt – ez viszont azt is jelenti, hogy akinek még nincs lehetősége egy ilyenen játszani, az levonhat az értékelésből. Alacsony felbontáson csak nehezen lehet megkülönböztetni a különböző fajta egységeket, a minitérkép teljesen kivehetetlen (speciel ez HDTV-n sem sokkal használhatóbb), és egyáltalán, az egész játékélményt szinte kiherélve kapjuk meg így.

A másik kerékkötője a stratégiai játékok konzolos terjeszkedésének az irányítás; egyrészt PC-n ugye minden egységhez, épülethez, parancshoz külön billentyű tartozik, másrészt meg az egeret mintha csak ehhez a játékstílushoz találták fel. Villámgyorsan lehet vele machinálni, de a legfinomabb mozgásokra is képes – ehhez képest az analóg karokkal felszerelt kontrollerek nem igazán alkalmasak minderre. Így aztán mégis szinte a csodával egyenlő, hogy az EA designereinek sikerült kialakítania egy olyan irányítási rendszert, ami működik. Nem tökéletes, de hamar bele lehet tanulni, és tökéletesen megfelel arra, hogy végigjátsszuk a játékot, aztán belecsobbanjunk néhány igen élvezetes multi-meccsbe. PC-s játékosok ellen esélyünk sem lenne, na de hát nem is lesznek PC-s ellenfeleink...

ALAPOZÓ

Mivel a műfaj új dolog konzolon, talán van egy-két olyan olvasó, akinek az egész valós idejű stratégia egy ismeretlen, furán hangzó fogalom. Nos, megijedni nem kell, a Battle for Middle-Earth 2-t mintha csak ilyen játékosoknak találták volna ki. A két oktatópálya nagyszerűen bevezet minket a játék alapjaiba, elsajátíthatjuk az irányítás legfőbb megoldásait, és rögtön bele is vethetjük magunkat a játékba. Nincsenek bonyolult dolgok, nincs millióféle egység, de ennek ellenére igenis szükség lesz a taktikai érzékünkre játék során.

Az irányítás tulajdonképpen nagyon egyszerűen lett megoldva, legfőbb eszközünk az A gomb lesz. Ezzel választjuk ki az egységeket, ezzel adunk nekik mozgási, támadási parancsokat és ezzel mászkálunk a jobb ravasszal előhozható menüben. Ez a menü pedig univerzális, hiszen itt mazsolázhatunk a hősök között, itt süthetjük el mágikus képességeinket, és még az építők által felhúzható épületek között is itt válogathatunk. A bal karral mozgunk a térképen, a jobbal forgatjuk, zoomoljuk a kamerát – és az alapvető dolgokat már tudjuk is. Természetesen később már szükség lesz bonyolultabb dolgokra is, a bal ravasz segítségével például a képernyőn, vagy a pályán levő összes egységet kiválaszthatjuk, az RB gomb pedig ugyanezt teszi, csak éppen az egyes seregtípusokat különválasztva.

Leírva talán bonyolultan hangzik a dolog, pedig tényleg nem az – két-három küldetés lenyomása után már magabiztosan fogjuk kijelölni az egységeket, csoportokat hozunk létre, külön irányítjuk a hősöket, összehangolt támadásokat hajtunk végre; az irányítás tehát nem fog Középfölde meghódításának útjába állni!

KÖZÉPFÖLDI GAZDASÁG

A Middle-Earth gazdasági része sokkal egyszerűbb, mint a hasonló játékok legtöbbjében. Nincs tucatnyi nyersanyag, nem kell bányába vagy farmokra küldözgetni peonjainkat – minden fajnak van egy aranytermelő épülete, elég ezeket lerakni, és azok automatikusan elkezdenek dolgozni, később már oda sem kell rájuk figyelni. Ez persze nem jelenti azt, hogy elég ezekből lerakni ezret, és máris végtelen mennyiségű pénzünk lesz, kemény korlátozások vannak. Például minden termelő épület egy bizonyos területen fejti ki hatását, nem építhetjük őket szorosan egymás mellé. Aztán a tereptől függ az adott épület jövedelmezősége: egy mező közepére tett épület akár ötször annyi pénzt is hozhat, mint mondjuk egy hegy mellett levő erdő közepére rakott. Az egyjátékos küldetésekben nem nagyon lesz gondunk a pénzzel, de multiban már nagyon oda kell figyelnünk. Ha sok pénztermelő helyet építünk, az sok helyet foglal – és ez kitűnő lehetőséget ad arra, hogy ellenfelünk bárhonnan támadásokat indítson. Roppant idegesítő, amikor egyszerre három pénztermelőt vesznek támadás alá, és miközben kétségbeesetten mozgósítjuk a védelmünket, egy kisebb sereg (szuboptimális esetben hősökkel kibővítve) benindzsázik a központunkba, és nekiáll lerombolni a kiképzőhelyeinket. Mocskos taktika – használjuk sűrűn!

ÉSZAKI SZTORI

Az EA nemrég a Gyűrűk ura könyvek jogát is megvásárolta, így végre el tudtak rugaszkodni a filmek jól ismert környezetétől. A Battle for Middle-Earth 2 az első játékuk, ami ezt ki is használja: a könyv idején, de a világ északi részén fogunk küzdeni. Lesznek olyan pályák, események, melyekről olvashatunk utalásokat, és lesznek olyanok, melyeket a fejlesztők találtak ki. Szerencsére ezek sem túl otrombák, beleilleszkednek a világ stílusába – ráadásul mindenképpen szükség volt rájuk, hiszen két oldalról is nekivághatunk az északi hadjáratnak.

Egyfelől a jófiúk hármas csapata áll rendelkezésre: törpék, tündék és emberek (Gondor és Rohan katonái egy zászló alatt). A másik oldalon is egy trió vezethető harcba: megkapjuk Mordor és Vasdvard seregeit, illetve néhány mókás küldetés erejére a goblin hadakat. A két hadjárat során szinte küldetésről küldetésre változik, hogy kiket fogunk irányítani, de ez nem okoz gondot, hiszen minden seregben megvannak a gyalogosok, az íjászok (vagy épp baltadobók – szóval a távolsági harcosok), illetve a lovasok. Bár természetesen minden népnek megvannak a maga extra egységei, esetleg épületei, különösebben eltérő játékstílust nem igényelnek. Leginkább arra kell rámenni, hogy mindenkinek a legerősebb oldalára építsünk: a tündéknél így a feltápolt íjászokat kell nagy számban ontani, a törpéknél és a goblinoknál a pénztermelő helyek közötti „teleportálásra" alapozhatunk, Mordornál pedig a trollokra és a durva hősökre érdemes rámenni.

A legnagyobb eltérést a hősök hozzák, hiszen belőlük mind a hat oldal saját kínálattal rendelkezik, és nagyon nem mindegy, hogy Gandalf, vagy a Banyapók van az irányításunk alatt. A használandó taktikában legalábbis nem mindegy, abban azonban minden hős egyforma, hogy baromi erősek, néhány szintlépés után (ez automatikus, a gyakástól fejlődnek) már kisebb seregeket is képesek kikészíteni – ráadásul ha meghalnak, simán újraéleszthetjük őket. Sajnos a kampányok pályáin korlátozva van, hogy meddig fejleszthetjük fel a hősöket, mint ahogy az is, hogy mennyi, varázslatok megszerzésére elkölthető pontot szerezhetünk. Egyébként az alapegységek is fejlődnek három-öt szinten keresztül, és bizony ez legalább annyit számít, mint az,







hogy milyen extra felszerelést gyártottunk le nekik (élesebb, vagy egyenesen varázsfegyvereket, jobb páncélt, tüzes íjakat stb.).

EGYMÁS ELLEN

A Battle for Middle-Earth egyedül is szórakoztató (a két kampány kellően hosszú és izgalmas időtöltést biztosít – az egyik küldetésben például a Megyét kell feldúlni!), de multiban erre rátesz még egy lapáttal. Itt tényleg elkél a taktikázás, hiszen nem egy előre programozott AI (a húzásai általában előre letároltak, a legtöbb pályát így ki lehet tanulni) mesterkedik ellenünk, hanem egy aljas emberi lény, aki minden idegszálával arra koncentrál, hogy a földbe taposson minket. Egész csatákat dönthet el, hogy milyen sorrendben építjük fel az épületeinket, hogy több egységet építünk, vagy a meglevőket erősítjük,



hogy melyik varázslatot tanuljuk meg, hogy sikerül-e időben feltápolni a hőseinket (erre egyébként kitűnően megfelelnek a különböző vadállatok, melyek a vadonban szétszórt fészkekből törnek elő).

Az öt játékmód közül négy igen élvezetes (amikor csak hősök csapnak össze, az elég gáz), főként a Resource Race-szel játszottam sokat. Itt egy előre meghatározott mennyiségű pénzösszeget kell elérni, és itt a legfontosabb döntés, hogy a mindenható aranyból mennyit áldozunk be egységekre, melyekkel védekezni és támadni fogunk – no meg az, hogy az ellenfél milyen taktikával dolgozik. Kismillió lehetséges taktika, mindent vivő megoldás nélkül – pompás szórakozás, elhihetitek!

LESZ EZ MÉG JOBB IS

Érdekes módon a technikai megvalósítása a játéknak nem lett tökéletes – sőt, ez sokkal jobban zavart, mint az irányítás. Egyrészt ott vannak az apróbb grafikai hibák (szögletes, villogó árnyékok, a szövegelések alatt megakad a játék), másrészt pedig igencsak gyakori az észrevehető lelassulás. Ez persze főként a nagyobb csatákban és a későbbi pályákon jön elő, de például egy-egy erősebb mágikus képesség elsütése nyomán is majdnem biztosra vehető, hogy minden átmegy „bullet timeba" egy rövid időre. Ezt pedig nem igazán értem, ennél biztosan többet kell tudnia az X360-nak – sokkal inkább annak róható ez fel, hogy az átírást végző programozóknak nem adtak elég időt.

Még szerencse, hogy a játék – az árnyékoktól eltekintve – igen jól néz ki. A pályák kellően változatosak, a hegy belsejében játszódó szinttől a havas, vagy éppen tengerparti helyszínig minden lesz, amit csak Észak-Középfölde nyújtani tud. Ha bezoomolunk – csak győzzünk elég időt találni a milliárdnyi teendőnk között! –, az egységeket is megcsodálhatjuk, akiket ugyan boríthatna élesebb textúra, állhatnának némileg több poligonból, de amikor vagy ötven törpe rohamozza meg visító-ugrándozó goblin seregeinket, ezzel nem fogunk törődni. A hangok nagyszerűek, a zenék nagy része a filmekből származik, szóval gondja ezzel sem lehet senkinek sem. A Gyűrűk ura-hangulatot magabiztosan hozza a játék, és azt hiszem ennél nagyobb dicséret nem is kell ide. Achievementek tekintetében a játék közepesen húzós – bár az öv alatti ütés, hogy csak 705 pontot lehet összeszedni; ez talán egy később letölthető kiegészítő előjele lehet…

Az mindenesetre biztos, hogy a Middle-Earth 2 egy nagyon fontos játék: megnyitotta az utat a konzolos RTS-ek előtt. Ne csodálkozzunk, ha jövőre már minden PC-s stratégiai játéknak megjelenik az X360-as, PS3-as verziója (mivel a Wii nem támogatja a HD-felbontásokat, ott erre nincs esély). A Command & Conquer 3-ról, az EA legnagyobb RTS-sorozatáról például ez a hír járja…

Xbot

MARTIN BELESZÓL!

Egeres PC-s RTS-ekhez szokott gamereknek bizonyára kényelmetlen lesz ennek a játéknak a kezelése, de bánja kánya, hisz mi konzolosok vagyunk, kontrollerekhez szokott kézzel. Csak semmi pánik, még nekem is sikerült kábé fél óra alatt ráéreznem a dolog ízére. Saját személyes problémám: ha távolról nézem a bulit, látom a szituációt, de csak hangyaháború perspektívából, ha meg ráközelítek, és élvezem a bunyót, nem vágom mi történik körülöttem…

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

ELECTRONIC ARTS / EA LA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (4 xbox live), 480p/720p/1080i

✔ egész jól lehet irányítani
X technikailag közel sem tökéletes

8 pont

GET READY FOR THE NEXT BATTLE!







A tavaly megjelent Tekken 5 (négyoldalas teszt: Konzol 2005. március) felülmúlt minden várakozást, tovább öregbítette az első három Tekken epizód, a Tag Tournament, na meg az egész *Namco* dicső hírnevét, valamint kiküszöbölte a Tekken 4 okozta minimális csorbát. Szó sincs tehát arról, hogy a szériának mondjuk a Syphon Filterhez hasonlóan PSP-n kellene feltámadnia (ahogy azt az alcímből kiolvashatnánk akár – *Sötét Feltámadás*), inkább ellenkezőleg. Jóval nagyobb szüksége volt a PSP-nek Tekkenre, mint a Tekkennek erre a hordozható verzióra. Ez a jó meglátás eredetileg nem saját gondolatom, az igen tisztelt EDGE magazinból vettem át (akiknél egyébként – kapaszkodjatok meg – mindössze 7 pontot kapott a TDR, de hát tudjuk, ők mindig szélsőséges különcök voltak). A **Dark Resurrection** nem teljesen új epizód, úgy 90%-ban megegyezik a Tekken 5 játéktermi változatával. Bemutatkozik két teljesen új karakter, a szöszi Lili, és az orosz Sergei Dragunov, valamint visszatér Armor King, de róluk később.

ETTŐL MEGFEKSZEL!

A Dark Resurrection egy vérbeli Tekken epizód. Kíméletlen, gyors és brutális! Ugyanakkor nem okoz csalódást a legtaktikusabb játékosoknak sem, hiszen lehet (sőt, kell is) hideg fejjel, tudatosan kontrollálni. Ami viszont különösen emlékezetessé teszi majd a TDR-t, amivel leginkább beírja magát a játéktörténelembe, az a grafikája. Ilyen minőségű hordozható bunyós játékot korábban még nem láthattunk. Parádés háromdés pályák, gyönyörű színek, tökéletes élsimítás, mindez a szemnek oly kedves 16:9 képarányban, és persze a kezedben! Elképesztő! A szereplők hatalmasak és részletesek, animációjuk szuperrealisztikus. A valós harcművészeti ágakból kölcsönzött küzdőtechnikáik ezúttal is tökéletesen felismerhetők. A textúrák csillognak-villognak, a figurák ruházata anyagszerűbb nem is lehetne. Xiaoyu ruhatárában van egy nyuszijelmez, olyan bolyhos, hogy szinte tapintani lehet. A hátterek egy fokkal kevésbé részletesek, de csak annak tűnik fel, aki sokat játszott a PS2-es ötödik résszel. A pályaszéli objektumok itt is törnek, és a talaj is megreped, ha földhöz vágsz valakit. A háttérben csúszkáló pingvinek továbbra is aranyosak, de a kedvencem az a helyszín, ahol egy helikopter lebeg, és kicsit odébb sűrű fehér füstoszlop tör elő egy csőből. Te jó ég, mennyire szép az a füst! Az egész látványt megkoronázza a kameramozgás. Erőlködés nélkül közelít és távolodik a nézet, forog a harcosok körül. Gyakran úgy áll be, hogy a delikvensek a pofonok hatására a képernyőből „kifelé", pont a játékos irányába repülnek. Borzasztó jól néz ki! Abszolút csúcson van a játszhatóság is. Több mint háromszáz meccset nyomtam le, de szaggatást, akadást, röcögést egyszer sem tapasztaltam. Rendkívül fürge a program, soha nem várakoztat hosszan. A szereplők teljes mozgáskészletükkel jelen vannak (tíz hit kombók sem hiányoznak), King command listje például nem kevesebb, mint 174 különböző parancsot tartalmaz! Némi kellemetlenséget okozhat, hogy a d-padon piszok nehéz átlókat nyomni (pláne teljes körívet), de ez nem a program hibája, inkább hardveres fogyatékosság. Mikor egyszerre próbálunk két nyilat lefogni (például balra + le), hüvelykujjunk könnyen lecsúszhat valamelyikről, vagy beeshet a két gomb közé. Hatalmas problémát persze nem jelent, csak az igazán komplikált kombók bevitelét nehezíti meg.

NAGYON EGYBEN VAN

Tartalmát tekintve a TDR annyira összetett, tömör és sokrétű, hogy célszerű egyenként végigzongoráznunk a főmenü pontjain.

Quick Battle: Ez egyértelmű. Gépi ellenfélel küzdhetünk tét nélküli meccseken, gyorsan, akár nyolcfős Team Battle formájában.

Story Battle: Ez a hagyományos történetes-bunyós rész. Ahány szereplő, annyi személyes sztori. Mindenki más-más okból nevez be az ötödik Iron Fist Tournamentre. A versenyek előtt egy prológus (állóképek + felirat és narrátor hangja) mondja el az adott karakter előéletének valamely fontos részletét. A final boss legyőzését követő epilógus viszont már nem statikus képek sorozata, hanem iszonyat profi CG animáció, kivéve Xiaoyu endingjét, ami most is kézzel rajzolt anime. Ahogy a Tekken 5-ben, a TDR-ben sem csak a prológnál és epilógnál, hanem a meccsek között is előfordulnak történetre vonatkozó utalások.

Arcade Battle: Játéktermi mód, ahol saját profillal regisztrálva, virtuális személyek (ghost-ok) ellen küzdhetünk. Minél többször visszük végig az egyébként nem túl hosszú arcade-et, annál több cuccot nyitunk meg, és csomó aranyat is bezsebelünk.

Network: Ez már izmosabb falat. Itt található minden multiplayerrel kapcsolatos opció. Első menüpont a Battle Lobby, ami ad-hoc multi. Egy lobbyhoz maximum tizenöt, saját TDR lemezzel felszerelkezett játékos kapcsolódhat, s püfölheti egymást párokba rendeződve. Következő pont a Game Sharing, ez nagy királyság, mert enged egy lemezzel ketten játszani egymás ellen. A Data Exchange alatt ranglistákat és ghost fájlokat küldhetünk a többi TDR tulaj gépére. A ghost fájl egy névvel, ranggal és stílusjegyekkel rendelkező, nem létező ellenfél, azaz mesterséges intelligencia. Saját ghostunk esetében egyéni játékstílusunkat regisztráló és reprodukáló virtuális kivetülésünkről beszélhetünk (vagy valami hasonlóról). Különösen nagy szerepük van a ghost fájloknak, ezeket ugyanis az Online menüpont segítségével föl-le tudjuk tölteni az inteneten található, központi adatbázisba. Sajnos valós idejű online bunyó nem került a játékba, de ne becsüljük alá ezt a „szellemes" megoldást se. Publikus ghost archívum: http://tekken.pspeeps.com/categories.php

Tekken Dojo: Hosszú elfoglaltságot biztosító karriermód. Egy Gorin nevű, képzeletbeli szigeten kell több edzőterem, vagyis dojo ghost fájlokból álló ranglistáján felküzdeni magunkat az élvonalba. Első a Föld dojo, második a Víz, utána Tűz. Egyelőre eddig jutottam, mert itt kezd igen nehézzé válni az előmenetel. Minden dojo-ban a nem túl előkelő 160-adik helyről indulunk. A szamárlétrán felfelé kapaszkodva csomó pénzt keresünk, pláne ha bevállaljuk, és sikerrel teljesítjük a bonusz feladatokat (pl. 140 mp alatt legyőzni három ellenfelet).

Attack: Ide került a klasszikus Time Attack, ahol a lehető legrövidebb idő alatt kell lenyomni az ellenfelek áradatát. Itt találjuk a jól ismert Survival-t, mikor 1 élettel kell minél több menetet túlélni (a győzelmek után picit visszatöltődik energiacsíkunk). A nehézségi szint az utóbbi két játékmódnál fix, vagyis nem vonatkoznak rájuk az Options menü különböző beállításai. Viszont a Gold Rush esetében, ahol minden pofon aranyat ér, magunk választhatunk nehézségi fokozatot. Az aranytallérokkal borított pályán kell harminc másodperc alatt minél több-bet sebezni ellenfelünkön. Ha túléljük a fél percet, mienk a be-









gyűjtött lóvé, ám ha meghalunk, hiába próbálkoztunk. Easy fokozaton persze könnyű a dolog, csakhogy aprópénzzel szúrják ki a szemünket. Ultra hardon már komoly összegek kecsegtetnek, de így meg baromi nehéz túlélni egy menetet.

Practice: Megérkeztünk az edzőterembe. A háttér homogén, nehogy bármi elvonja a figyelmünket, az ellenfél mozdulatlanságig butítható a zavartalan gyakorlás érdekében. Ez is olyan szekció, ahol simán eltölthetünk egész napokat. Freestyle, VS Cpu Training, Defensive Training, Tutorial és Command Training opciókat találunk itt. Különösebb magyarázatot talán nem igényelnek. Amúgy rengeteg beállítási lehetőség tartozik hozzájuk. A Tutorialtól ne várjunk túl sokat, csak az alapokat tanítja meg.

Bonus Games: Lám, még a minijátékok sem maradtak ki! Van itt Tekken Bowling diszkófénnyel, tüc-tüc zenével és tucatnyi szexi bigével. A csajok bikiniben táncolnak, és hangosan sikítanak a gyönyörtől, ha strike-ot gurítunk. Jó móka, mellesleg ezzel is lehet pénzt keresni. Vannak más játékok is. Aki esetleg a Force módot hiányolná, neki csak azt tudom mondani; ne legyünk telhetetlenek.

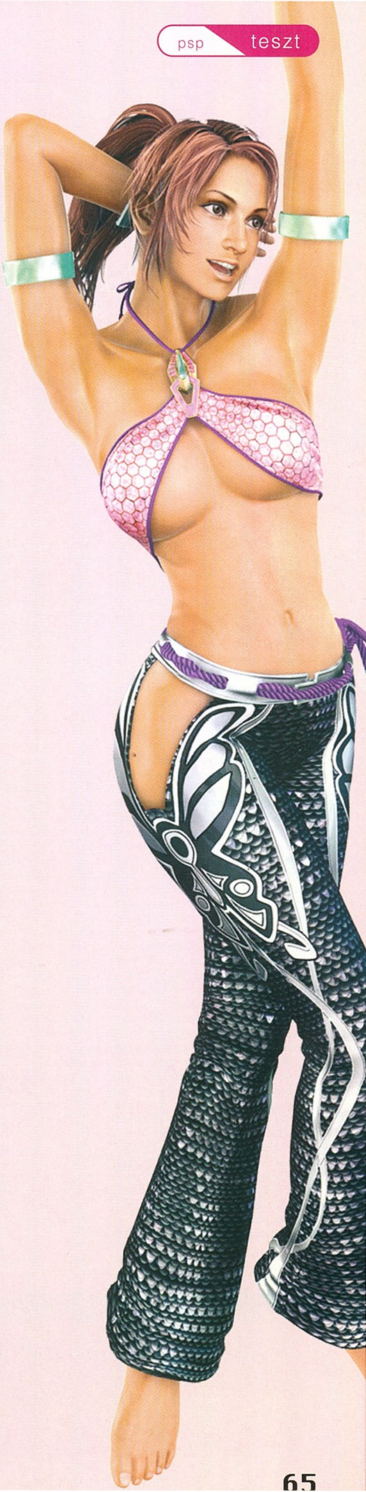
Profile: Itt a statisztikák és rangsorok böngészésével lehet szöszölni (saját-, lokál- és világranglista, már ha letöltöttük a netről), de itt tudjuk rendezgetni a gépen lévő ghost pakkokat is. A leggyakrabban látogatott opció azonban nagy valószínűséggel a Customize lesz, ahol végre elkölthetjük azt a rakás aranyat, amit a sok bunyóval kerestünk. Konvencionális nadrágszínektől az extrabizarr kategóriába eső kiegészítőkig aggathatunk mindenféle új cuccot a karakterekre (az egyedi ruházat megmarad a ghost fájlokon is). Képzeljétek el Rogert, a kengurut masnival a farkán, mikulássapkával a fején, és snowboarddal a hátán! A cuccokat viszonylag borsos árakon mérik, pl. King fehértigris arca 200.000 pénzembe került, de aki sok meccset nyer, annak nem lesz megterhelő a költekezés sem.

Theater: Újranézhetjük a Story módban megnyitott prológokat és epilógusokat, illetve a játék többféle intróját, sőt még a Tekken 5 opneningjét is. Találunk egy Music szekciót is, ahol a jól csengő zenei repertoár darabjait hallgathatjuk meg egyesével.

Options: Szokásos beállítási lehetőségek szokásosan gazdag választéka.













LILI ÉS SERGEI

Az alapból választható 34 karakter közt van két igazi újonc. Kedvencem a szöszi, „édes kis tizenhat éves nő, beindul tőle a fantáziám" Lili, akit kislánykorában elraboltak. Végül egész jól sült el a dolog, mert a kidnapping során rádöbbent saját harciasságára, és jól elkalapálta elrablóját. A játék intrójában egyébként látjuk is, amint menet közben kiugrik az őt elrabló limuzinból. Lili egy gazdag olajmágnás apuka kislánya, aki azért nevez be az ötödik Iron Fistre, hogy elégtételt vegyen a Mishima Zaibatsu csoporton, akik annyit ártottak a múltban apunak. A kiscsaj harcmodora leginkább balett órák és gimnasztikai gyakorlatok nyomát viseli magán, de őt sem szabad alábecsülni, hiszen gyorsaságával és hosszú végtagjaival bárkinek komoly ellenfele lehet a mezőnyből. Másik újoncunk, Sergei Dragunov egy azonos nevű sniper puskáról kapta nevét, de szokás őt a Halál Fehér Angyalaként is emlegetni. A SPETSNAZ tagja (orosz különleges alakulat), aki csapatával egy szibériai katonai megfigyelés során ősrégi, ritka tárgyra bukkan. Megállapítják, hogy a tárgy a Mishima vérvonallal áll kapcsolatban, ezért Dragunov elhatározza, hogy elkapja Jin Kazama-t további laboratóriumi vizsgálatok céljából. Hogy ennek mi lesz az eredménye, kiderül Dragunov ending videójából. Annyit azért elárulhatok, hogy valami nagyon gonosz, nagyon démoni szempár tekint majd ránk – csak nem a Tekken 6 főgonosza? A ruszkival egyébként állati jól lehet bunyózni. Mestere a közelharcnak, pontosabban a Sambo (szovjetek által kifejlesztett önvédelmi technika) és a Systema Wrestling (a SPETSNAZ technikája, hat testrészre összpontosít – könyök, nyak, térd, derék, boka, váll –, de alkalmaz nyomópontokat és leszorításokat is) ágaknak. Dragunovot gyors elkapásai és brutális pofonkombinációi teszik bámulatossá. Viszont olyan ellenszenves fizimiskája van, hogy gyorsan vettem neki egy gázálarcot, hogy ne kelljen állandóan azt a sápadt fejét bámulnom, ha vele játszok.

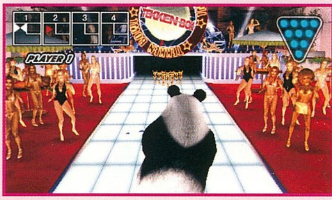
A Tekken: Dark Resurrection abszolút must-have verekedős játék, ezen nincs mit tovább taglalni. Cikk végi sablonok helyett ezért most inkább egy furcsa tapasztalatomat osztanám meg veletek. A Tekken sorozat köztudottan képes kihozni az emberből legszélsőségesebb énjét, s ez nincs másképp a TDR esetében sem. Ha nyersz, nagyon boldog vagy, ellenkező esetben nagyon ideges. Egy-egy fontosabb meccs elvesztése olyan tomboló dührohamot válthat ki, aminek már régebben jó néhány DualShock kontroller látta kárát. Csakhogy most a kontroller maga a konzol, a drágaszááág! Ugye értitek, mire gondolok. Kissé megrémültem, mikor azon vettem észre magam, hogy két marokkal szorítom a PSP két szélét, és csak feszítem, egyre erősebben feszítem… Majdnem kettétörtem. És majdnem földhöz vágtam. És majdnem falhoz is vágtam. Egyébként nagyon király a Tekken: Dark Resurrection, csak legyünk képesek higgadtak maradni a kritikus pillanatokban.

Stiletto













MARTIN BELESZÓL!

Erről a gyöngyszemről kizárólag legekben tudok beszélni. Engem teljesen lenyűgözött. Pár hete sikerült beragadnom az egyik európai reptéren jó három órára, szépen belevetettem magam a Dojo módba, és azt vettem észre, hogy más a hangosbemondóban kántálják a nevemet… Egyszerűen nem lehet letenni annyira gyönyörű, hihetetlenül jól játszható, és eszméletlen a szavatossága, egyjátékos módban is. Közel tökéletes!

TEKKEN: DARK RESURRECTION

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

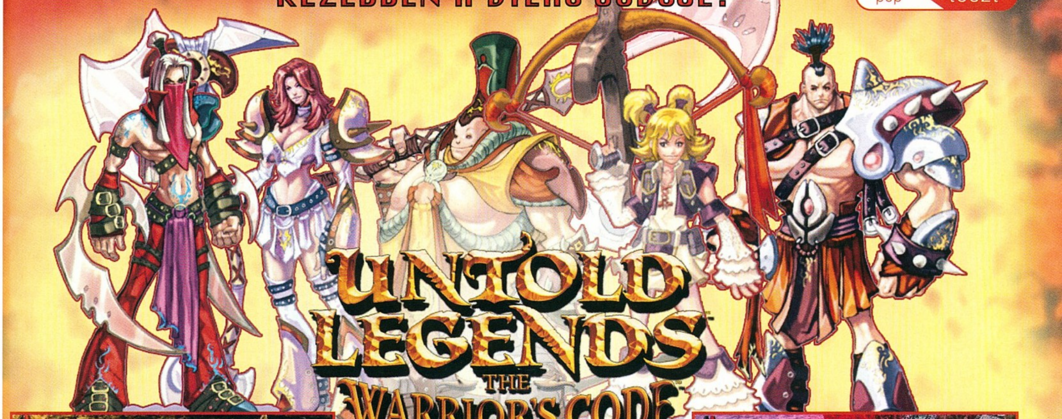
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos (ad-hoc, game sharing 2 játékos)
mentés 82 kb

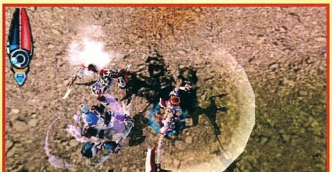
✔ a világ legjobb hordozható verekedős játéka X mondom a legjobb!

9.5 pont

KEZEDBEN A VILÁG JÖVŐJE!









Három hétig szóljanak a harsonák, és lovasfutárok vigyék a világ minden szegletébe a csodálatos hírt, újabb hack'n slash játék jelent meg a Sony hordozható gépezetére, a fantasy kalandorok legnagyobb örömére. A hack'n slash igen népszerű játékstílus, mind a mai napig hatalmas rajongótábort tudhatnak maguknak a kategóriába tartozó játékok, köszönhetően annak, hogy – főleg PC-re – már sok könyv vagy kártyajáték alapján készült játék is materializálódott a TV-k (monitorok) képernyőin. Sok cimborám van, akik akár órákat tudnának mesélni, hogy ez vagy az a game mely szabályrendszer szerint készült el, vagy mely kötetek szereplői köszönnek vissza benne. Persze számtalan esetben az említett példák fordítottja is igaz, tehát sokszor a játékok adják meg táptalaját a belőlük született könyveknek és egyéb alkotásoknak. (CJ haverom például állandóan Starcraftos könyveket fal.)

Nos hát, azt nem tudom, hogy az **Untold Legends – The Warrior's Code**-nak vannak-e ehhez hasonló gyökerei (feltételezem, hogy nincsenek, hiszen sem a gépkönyvben, sem a játékban nem találtam erre utalást), az viszont bizonyos, hogy a játéknak volt már egy szintén PSP-s előzménye – ez az Untold Legends – Brotherhood of the Blade –, ami mondhatni mérsékelt sikereket ért el. Én mondjuk nem játszottam vele, így nem is nagyon akarok most állást foglalni a kérdésben, hogy vajon a Brotherhood jó játék volt, avagy sem, meg egyébként is most a folytatás kerül a mikroszkóp alá. A készítők egyébiránt nagyon fogadkoztak, hogy a második részben minden sokkal nagyobb és jobb lesz, no majd meglátjuk…

Elvileg a játék a Brotherhood után játszódik két évtizeddel, és megint valami hatalmas gonosz perzseli fel a világ gabonaföldjeit, és szennyezi ciánnal a folyók vizeit, úgyhogy csak rajtunk áll, hogy megmentsük a halállományt, és hogy kenyeret adjunk az éhezők kezébe.

Öt teljesen eltérők tulajdonságú karakter közül választhatunk kezdéskor, és ha csak nem vagyunk betegesen hack'n slash fanatikusok, jól gondoljuk meg, kit is választunk, mivel semmi értelme nem lesz majd a játék felénél újra kezdeni egy újabb figurával az egészet, lévén, hogy mind az öttel ugyanazt a sztorit kell majd végigjátszanunk. A szereplőknek jópofa módon megváltoztathatjuk a bőr és hajszínét, és a hajviseletüket is, ezáltal némileg egyedi karakterek hozhatunk létre, kikerülve azt a buktatót, hogy egy esetleges online vagy multiplayer játékban saját magunk jöjjön velünk szembe a piatéren.

Magát a játékteret felülről látjuk, amely nézet nagyban akadályozza a terep beláthatóságát. Bár zoomolhatunk, és forgathatjuk a kamerát, sokkal ezzel sem leszünk előrébb, ezt tartom egyébként a játék legnagyobb hibájának is: ha túl közel toljuk a kamerát a szereplőhöz szinte semmit nem látunk a pályából, ha viszont túlságosan felküldjük az operatőrt az égbe, a miniatűr figurákkal a játék sokat veszít a látványosságából. A game grafikájával egyébként teljes mértékben elégedettek lehetünk, öt hatalmas epizódon keresztül, majdnem ötven különféle helyszínen fordulhatunk majd meg, és igen sokszor szemkápráztató látványban lesz részünk, no persze csak PSP viszonylatban. A játékot real time-os, dinamikus fény-árnyék hatások színesítik, és szereplőknek is fényforrás szerint változó árnyékaik vannak. Hasonlóképp megemlítésre méltó a vízfelületek kidolgozottsága és a náluk használt technológiai, ez akár még PS2-ön is megállná a helyét. A programban egyébként nem csak előre kialakított helyszínek vannak, időnként találkozhatunk majd véletlenszerűen generált labirintusokkal is (dungeonök), így némileg kárpótolva vagyunk a sztori linearitiásáért. Mire is akartam kilyukadni? Ja oda, hogy a pályatervezők nagyon a topon lehettek, mert igen változatos és látványos helyszíneket sikerült létrehozniuk, legyen szó akár szabadtéri, vagy épületek, barlangok belsejéről, és az is nagyon impresszív, ahogy a mélységekkel és magasságokkal játszottak a fejlesztők. A pályákon eltévedni lehetetlen, ráadásul ott a mini térképünk is, ami mindig mutatja, hogy épp hova tartunk, és a közelben tartózkodó ellenfeleink helyzete is fel van rajta tüntetve. A különféle ládákban található javak megkaparintásán túl leginkább az ellenfelek lemészárlásával töltjük majd az időnket: ahogy azt egy ilyen játéktól is várja az ember. A kreatúrák, és az NPC-k is szintén gondos tervezésről árulkodnak, nem csak gyorsban összecsapott figurákat kapunk, ami egyébként nagyon lerontaná a game hangulatát.

A harcrendszer a távoli ellenfelek-közeli ellenfelek szisztémára épül, épp ezért van mindegyik karakterünknek is egy a közelharcra alkalmas, és egy másik a távoli célpontok ellen hatásos fegyvere, ez kezdetleges shotguntól akár a hátunkon hordott ágyúig bezárólag igen változatos lehet, csakúgy, mint a vágó és szúróeszközeink. Vannak természetesen kifejleszthető varázslatok is (jó nagy csomó, engem teljesen elképesztett a változatosságuk) és minden általunk irányított lény speciális transzformációra is képes. Ezek az alakváltások reálisan igazodnak a hősök fajtájához és felépítésükhöz, a dagi például hatalmas böszme nagy lénnyé alakul át, aki a mellső lábait használja a továbbhaladáshoz és így tovább a többiek esetében is. A Selecttel a tárgylistánkat nyithatjuk meg. A játék igen összetett, számtalan tulajdonságunkat fejleszthetjük, és még többféle tárgy, fegyver, páncélzat és felszerelés lehet a birtokunkban. A teherbírásunk azonban véges, minden karakternek adott a limit, amennyi súlyt magával cipelhet. A feleslegessé vált cuccokat sem muszáj eldobni, bizonyos helyeken el is adhatjuk azokat, és az érték kapott vagy összegyűjtött pénzből aztán egyre hathatósabb itemeket vásárolhatunk magunknak. Szóval elég tartalmas a játék fejlesztgetős része.

A történethez komponált zenék simán megállják a helyüket, engem mégis inkább a hanghatások ültettek le, a földalatti pályákon a vízcsepegés, a hófödte csúcsokon a szél süvítése, a háttérből szinte állandóan beszűrődő halálsikolyok és a szenvedők hörgései és nyögései, nagyban megdobják a játék hangulatát.

A stuff nagyon komoly multiplayer szekcióval is rendelkezik, játszhatunk ad-hoc alapon is, de ha például nem lennék internet közelben, LAN-ba is köthetjük a PSP-ket a közös kalandozás céljából.

Összegezzünk tehát. A hack'n slash játékosok maximálisan elégedettek lehetnek a játék kinézetével, tartalmával, és hosszával, ide értem természetesen a game auido részét is. Az említett beláthatatlansági hibán kívül még negatívumnak rovom fel, hogy bár a harcrendszer működőképes, mégis sokszor elképesztően idegesítő, és számtalan alkalommal elhalálozáshoz vezet majd az, hogy egyszerre csak egy ellenfelet vagyunk képesek sebezni: pedig nagy általánosságban mindig ketten-hárman-négyen támadnak ránk. A játszhatóságon így tehát csorba esik. Ettől persze még ajánlom mindenkinek, aki szereti a fantasy játékokat, az epikus sztorikat, a nagy bejárható és felfedezhető területeket, a gyakást és a tápolást. Sőt ajánlom mindenkinek (jobban megéri, mint a Gangs of Lonodon), mert akár még rá is kaphatsz a cucc ízére. Jómagam, bár nem szeretem a fantasy cuccokat, mindazonáltal egy becsületesen összerakott hack'n slash-sel én is szívesen játszom, legutóbb például a két X-Men Legends játékon maradtam rajta. Bár témájában a Warrior's Code merőben más, mégis annyi hasonlóság van közöttük, hogy az Untold Legends a két nagyobb hibája ellenére is, egy korrektül összerakott, élvezetes játék. Kiválóan alkalmas például unalmas félórák feldobására.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg nagyon szép game, bár én olyan embernek nem ajánlanám, aki nem ismerkedett még meg korábban ezzel az „annyit kaszabolok, hogy jegelni kell az ujjam" játékstílussal. Szóval rajongók vegyék, nem rajongók próbálják.

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

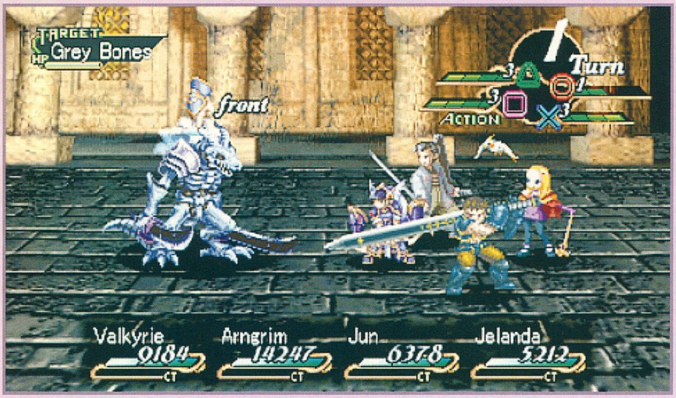
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, online, wi-fi

✔ szép, hosszú, tartalmas, kiforrott online opciók
X nehezen belátható terep, nincs multisebzés

8 pont

ÉSZAK HARCOSAI







Még 1999-ben történet, hogy az akkor a csúcson lévő PS1-re megérkezett a Valkyrie Profile című RPG az Enix-től (valójában a tri-Ace készítette). A játék – melyből 2000-ben készült el az angol verzió – nem kapott elég figyelmet (én is elmenten mellette, és a Konzolból is kimaradt), pedig egy igen különleges anyag lett. Olyan történetbeli, sőt történetvezetési sajátosságokkal rendelkezett a program, mely miatt egy igazi kult-réteg-játék lett belőle. A játékosok többsége azonban nem vette észre, vagy ha igen, hamar elfelejtette. Ebben része lehetett annak is, hogy az Egyesült Államokban csak igen korlátozott példányszámban jött ki a stuff, melyet jól jellemez, hogy az egyik legnagyobb aukciós site-on a használt darabok ára elérheti a 80 dollárt, míg a bontatlan pakkok akár a 130-150 dolcsit (pletykák szerint azért ilyen magas, mert a lemezek hiperérzékenyek voltak a karcolásokra, a legkisebb is használhatatlanná tette őket, így ritka a kifogástalanul játszható példány). Az elmúlt hat évben nem sokat hallhattunk az anyagról, aztán valahogy a Square-nél felfedezték, hogy létezik náluk a franchise és egyszerre életet leheltek belé. Az eredmény, hogy a PS1-es verziót **Valkyrie Profile: Lenneth** címmel PSP-re adták ki, mely egyfajta előkészítése a PS2-ős nagytestvér megérkezésének, mely szeptember végén fog megjelenni, Valkyre Profile: Silmeria címen (EU-s verzióról még nincs hír).

De miért olyan érdekes játék a Valkyrie Profile, miért vált érdekes színfolttá az RPG-k palettáján? Első körben ehhez ismernünk kell a történetet és annak alapjait.

EDDA

A legtöbben a fenti főcím láttán egy magyar együttesre asszociálnak, holott egészen másról van szó. Eredetileg ugyanis az Edda nem más, mint az óészaki mitológiai és hősi énekek összefoglaló gyűjteménye. Egy olyan verses formában megírt műről van szó, melyből megismerhetjük az óészaki mitológia történeteit. Olyan alapmű ez, melyhez hasonló alaposságút és kidolgozottat csak az antik görög-római kultúrában találunk. Hatása a világirodalomra legalább olyan jelentős: itt elég, ha csak Tolkien remekművére, a Gyűrűk Urára gondolunk. Tolkien mint bizonyára tudjátok főállásban nem író, hanem nyelvészprofesszor volt. Szakterülete az óészaki, ó- és középangol, gót és egyéb nyelvek voltak, így nagy hatást gyakoroltak rá az izlandi sagák és maga az egész skandináv mitológia, mely a Gyűrűk Urában is visszaköszön. Milyen érdekes, hogy a magyarul Edda címen megjelent költemény-gyűjtemény Tandori Dezső fordításában készült el, aki a Gyűrűk Ura versbetéteit is tolmácsolta. De nemcsak az irodalomban, hanem a művészetekben is hamar megjelent az óészakiak hatása, sőt a videojátékokban is. Ékes példája ennek a Final Fantasy sorozat, ahol előszeretettel használtak skandináv elemeket, elég ha annyit mondok, Midgar, Freya, Ragnarok, stb.

Mindezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert a Valkyrie Profile: Lenneth az óészaki / skandináv mitológiára építi fel az egész történetét. Így a játék sztorija nem érthető teljesen az Edda, és úgy általában a skandináv (óizlandi) mitológia alapos ismerete nélkül. Ennek ismertetése itt a lap hasábjain nem lehetséges, hisz ez legalább olyan lehetetlen feladat, mintha a görög mitológia világát akarnám felvázolni néhány mondatban (tessék elmenni egy könyvtárba és elolvasni az Eddát!), néhány alapfogalmat majd menetközben tisztázok. Ne tévesszen meg senkit, hogy a neveket másképp fogom írni, mint ahogy a játékban látható, ennek oka, hogy magyar nyelvben ezek így honosodtak meg, ergo így helyesek.

RAGNARÖK A VÉGÍTÉLET

A Valkyrie Profile főhősnője egy Lenneth nevű nő, aki egy valkűr. A valkűrök az óészaki mitológiában kisebb jelentőségű istenségek, akik a főistent, Ódint szolgálják. A legfontosabb tevékenységi körük, hogy kiválasszák a csatában, harcban elesettek lelkét és azt Valhallába, azaz a hősök csarnokába továbbítsák, ahol szellemük várakozhat a harcra. A játék sztorija szerint végzetes dolgok vannak kilátásban, mivel közeledik Ragnarök, azaz a régen megjövendölt világvége. Ezt elkerülendő Lenneth-et Ódin bízza meg azzal, hogy menjen le a halandók világában, Midgardba (eredetileg a mitológiában Midgard egy kígyó, melyet súlyos harcokban a viharisten Tór öl meg, de közben ő maga is életét veszti), és ott harcosok lelkét összegyűjtve segítse az istenek és Ódin harcát a gonosz erőivel szemben. Lenneth számára tehát nem adódik alternatíva, hisz nem dacolhat saját főistene akaratával, elindul a földre lelkeket gyűjteni a háborúhoz, megakadályozandó a Ragnarököt.

KALANDOK

A történet egy igen izgalmas kalandot, plusz egy érdekes, más játékban még nem látott történetvezetést ígér. A sztori nem nélkülözi a sötét elemeket, mely annak köszönhető, tragikus események egész sorát élhetjük át. Ne feledjük, hogy valamennyi hozzánk csatlakozó karakternek meglesz az önálló történeti háttere, és így halála is, hisz csak akkor állhatnak Lenneth szolgálatába, ha életüket vesztik. Több halált és kegyetlenséget fogunk látni ebben a játékban, mint bármelyik másikban, azt garantálom! De nemcsak ezért izgalmas az anyag. Játékmenetével is egészen üdítően hat. Felejtsétek el a lineáris haladást, ebben a stuffban ilyet nem fogtok találni. Miután ugyanis kikerültök a térképre, gyakorlatilag bárhova el- és bemehettek. Nem lehet azonban büntetlenül és szabadon mászkálni a világban! A program ugyanis fejezetekre oszlik, mindegyik fejezet meghatározott periódusokból áll. Egy fejezetnek akkor van vége, ha letelik az összes periódus. A periódusok akkor fogynak, ha például bemész egy városba vagy bármilyen más helyszínre. Egyáltalán nem mindegy tehát, hogy mikor hova megyünk, mert a játékot meghatározott számú periódus alatt kell végigvinni, máskülönben jön a Ragnarök. Jól kell tehát élni azzal a lehetőséggel, hogy mikor hova megyünk. Célszerű először a legfontosabb helyszíneket bejárni, és ha maradt még szabadon felhasználható periódus az adott fejezet végéig, akkor annak terhé-









re bejárni kevésbé fontos vidékeket. De hogyan tudjuk, hogy hova kell menni? Szerencsére egy gombnyomással hívhatunk segítséget, ekkor a térképen megjelenik mindig egy új helyet jelképező színes pötty, amit azonnal érdemes meglátogatni. Azonban ennek a használata is periódusokba kerül, tehát túlzott alkalmazása később megbosszulhatja magát. Számít az is, hogy egy adott területen mennyi időt töltünk. A periódusok spórolására így két lehetőségünk van: vagy leszedünk a netről egy végigjátszást, vagy pedig sokszor sokat játszunk az anyaggal. Minél több tapasztalatunk lesz, annál jobban fogjuk tudni (vagy sejteni), hogy hova érdemes és hova kell menni. A tapasztalatszerzés viszont rengeteg időt igényel, tehát a VP tartós elfoglaltságot ígér.

Egy fejezet végére érve Freyához kerülünk, aki megkér minket, hogy válasszunk egy karaktert, akit Vallhalába kell küldenünk (Sacred Phase). Itt lehet megnézni, hogy mennyi a Hero Value, ami a megnyerés miatt fontos.

Ez a karakterküldés érdekes momentum. Négy tagú lehet a csaptunk, tehát nem mindegy, hogy kit iktatunk ki közülük. Nyílván nem a legjobb harcosunkat kell küldeni, de valakit mindenképpen érdemes, sőt egyszerre többet is lehet (vagy akár egyet se), ami azonban már a megnyerésre is hatással van. A Sacred Phase alkalmával sokszor extra tárgyakat kaphatunk Ódintól (míg más eszközöket meg neki kell elküldeni, ha megtaláljuk őket), sőt olykor bejátszások is lesznek.

A játéknak összesen három megnyerése lehet, de hogy melyiket fogjuk előcsalni, az sok mindentől függ (érdemes menetközben sok mentett állást hagyni). Az elején például nagyon sok múlik a nehézségi fokozat megválasztásán. Kapaszkodjon meg mindenki, mert a VP-t teljes valóját csak Hard módban ismerhetjük meg! Nemcsak, hogy ott lehet előhozni a legjobb megnyeréseket, de a labirintusok is nehezebbek lesznek, több a logikai elem. Emellett számos cuccot és speckót is birtokolhatunk, amit Easy-n vagy Normalon nem, sőt még az összes karaktert is csak így lehet felvenni. A Normal fokozat kezdetben talán még elmegy, de az újrajátszás alkalmával már érdemes Hardon nyomni. Ez bizony nehézzé teszi a játékot nem is kicsit.

Itt meg is fogalmazódott bennem, hogy az utóbbi években menynyire elkényelmesedtünk mi RPG játékosok. Az FFX-hez hasonló lineáris RPG-k miatt már nagyon nehéz elviselni ezeket a régi vágású RPG-ket. Hozzászoktunk, hogy a szánkba rágták, hová menjünk, mit csináljunk, és a harcok is könnyűek voltak, így a VP teljesen egyedi kihívást jelenthet a mai játékosoknak.

De nemcsak a játékmenet, ami kicsit más. A játék perspektívája is egészen újszerű. Ha felkeresünk egy helyszínt, akkor oldalról, síkban láthatjuk a dolgokat, mint a régi 2D-s platformjátékban. A városokban ez nem is okoz semmilyen különös bajt, ám a labirintusok, ahol harcolni is kell már izgalmasabbak. Itt már a stuff egy platformjátékra emlékeztet, ugyanis ugrani is tudunk. Ezáltal néha egészen sokat kell mászkálni, keresgélni, és gyakran kell merész ügyességi feladatokat megoldani a továbbjutáshoz. Megjegyezném, hogy az irányítás nem mindig lett tökéletes. Érzésem szerint sokszor később reagálnak a gombok, ami egy elvétett ugrás miatt bosszantó lehet. A platformelemek miatt igazából egy mászkálós platform RPG-ről beszélhetünk. Nem fog ez mindenkinek tetszeni, nem véletlen lett ez korábban rétegjáték.

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon egyedi, izgalmas, szokatlan, „más" jelzővel illethető játék, erős japános mellékízzel. Bonyolultabb, összetettebb, problémásabb, nehezebben fogyasztható, mint az átlag. Kifejezetten hardcore JRPG-seknek ajánlom, nekik viszont nagyon. Aki ezt végigviszi hardon 100%-ra, büszke lehet magára! Én talán még a 9.5-öt sem sajnálnám tőle.

HARC

A sok-sok platformjátékra emlékeztető elem ellenére a harcok a hagyományos JRPG-kben megszokott, körönkénti rendszerben mennek. Egyszerre négy emberünk vesz részt a csatában. A kulcsszó: kombózás! A különböző gombokkal támadhatunk ugyanis és nagyon fontos, hogy milyen sorrendben lépkedünk embereinkkel. Ha sikerül ezt jól elkapnunk, akkor láncreakció indul be, mely addig tart, míg jó sorrendben támadunk embereinkkel. Egész extrém támadások is összehozhatók így. Fontos továbbá, hogy nincsenek véletlenszerű harcok, mindenki ott mászkál a terepen. Lényeges azonban a dinamikus fejlődés érdekében minél többet küzdeni.

VÁLTOZÁSOK

Azok a szerencsések, akik anno PS1-en birtokolták a játékot, észre fognak venni néhány apróbb változást. Az első ilyen, hogy a korábbi anime átvezetőt lecserélték CG animációkra. Megjegyzem ezek a filmek csúcsminőségűek lettek, és fantasztikusan néznek ki, sőt némelyiket úgy igazították, hogy passzoljon a következő részhez, a Silmeriához. Mondjuk én sajnálom az animéket is, a rajongók kedvéért megtarthatták volna őket, csak úgy bonuszként. Egyéb apróbb változások is történtek, pld. ha fegyvert váltasz menet közben, akkor az ahhoz köthető tulajdonságokat is leszedi a gép. Érdekesség, hogy a korábbi USA verziót cenzúrázták, pld. nem láthattunk dohányzó szereplőket, illetve egyéb szimbólumok (pentagram) is eltűntek. Ezek közül néhány a PSP verzióban eredetiben szerepel, bár a dohányzás most is kivágásra került.

ÉRTÉKELÉS

A játékot csakis azok szerezzék meg, akik egyrészt nem ismerték PS1-ről (vagy épp nagy rajongói voltak), másrészt azok is próbálkozhatnak vele, akik szeretik a kemény, összetett kihívásokat. Mint mondottam a grafikát jónak találtam, bár azért ne feledjük, mégiscsak egy hét éves anyagról van szó, ami látszik rajta. Jellemző a kicsit tompa árnyalatok használata, ez kissé kellemesen, depresszív hangulatot teremt. Nem láttam ugyan a PS1 verziót, de mintha PSP egy kicsit elmosódottak lennének a hátterek, legalábbis a Tales of Eterniához képest biztosan. Lehetett volna élesebb a kép.

A zenék fülbemászóak voltak, de hát ezen nem lepődhetünk meg, hisz Motoi Sakuraba komponálta őket (Baten Kaitos, Tales of...). Igaz kissé tompán szólnának, nem ártott volna javítani a minőségen, mert ez így néha olyan – kis túlzással –, mintha egy Sokol rádióból hallgatnánk zenét.

Ha már a program értékelésénél tartunk, had ragadjam meg az alkalmat némi morgásra. Nem a játék miatt vagyok elégedetlen (nagyon örültem, hogy végre játszhattam vele), hanem az utóbbi idők tendenciáit figyelve a PSP-s RPG kínálattal. Arról van szó, hogy kissé sokallom a PS1-es és 2-es RPG portokat PSP-re. Eddig is több ilyen jött, de ezután is jó néhány várható (Magna Carta, Disgaea, Talos of Destiny 2, Tales of Phantasia, Brath of Fire 3). Szinte egyáltalán nincs PSP „only" anyag, ami meg jön, az egyszerű átirat és nem remake. Örömteli hogy ezek megjelennek, de miért nincsenek csúcs remake-ek, vagy tejesen egyedi, a gép képességeit kiaknázó címek? Nem akarom még egyszer a már PS1-2-n végigjátszott játékokat megvenni, új dolgokat szeretnék. Ha ez a tendencia folytatódik, akkor hamarosan ki kell jelentenünk, hogy a hordozható gépek között, legalábbis RPG szempontból a Nintendo DS köröket ver a PSP-re. Még felsorolni is sok lenne, hogy mennyi exkluzív cím (Children of Mana, Tales of the Tempest) és király remake (Final Fantasy III, Xenosaga) jön a Nintendo gépére, ebben több RPG-s hírportál megerősített. Nem lesz ez így jó, és azt a Sony-nak is lassan be kellene látnia, hogy elég lesz az átiratokból.

Persze nehogy ebből a pár soros zúgolódásból téves következtetéseket vonjatok le! Attól, hogy a VP csupán egy átirat, még jó játék. Bár itt-ott maradéktalanul nem voltam megelégedve a kiadás minőségével, mégis egy nagyszerű RPG-t kaptunk. Aki szereti az unikumszerű anyagokat, azoknak mindenképpen ideális.

Veres Miki

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ kellemes hangulatú és nagy kihívást jelent
X apróbb minőségi hibák

8 pont

MINIJÁTÉK MAJMOKKAL



Emelje fel jó magasra a kezét, aki szereti a majmocskákat! Helyes, helyes, látom rengeteg majombarát olvasónk van. Most tartsa kezét a levegőben, aki szereti a minijáték-gyűjteményeket is! Nagyon jó, majdnem minden pracli maradt a magasban. Most azok hagyják mancsukat a levegőben, akik a majmocskákat és a minijátékokat szívesen ötvöznék a jól ismert kő-papír-olló játékkal. Hé, mi történt? Megijedtetek? Már csak a fele banda lelkesedik? Pedig most jön a neheze: a bent maradtak közül hagyja fent a kezét, akit egy kártyajáték keretein belül is érdekel a kő-papír-ollós majmos minijáték-gyűjtemény. Ajaj! Hát jól van, akkor ehhez a két-három emberhez szól az alábbi **Ape Academy 2** bemutató.

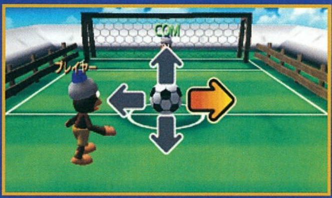
Az Ape Academy első része nyitócím volt PSP-n (teszt a 2005. szeptemberi számban), éppen ezért számos hiányosságát (sokat tölt, csúnyácska, stb.) simán meg lehetett neki bocsátani. Könnyedén találtunk rá kifogást, miért marad el színvonala a Nintendo WarioWare sorozatától. Csakhogy ezúttal már nehezebb védeni a makik becsületét, ugyanis pont egy év telt el az első epizód óta, evolúciós fejlődésnek viszont semmi nyoma. Oké, megduplázták a minijátékok számát (a korábbi 47 helyett közel 100 van a repertoárban), de más változás nemigen történt. Azaz mégis, hiszen a tavalyi Ape Academy 3x3-as amőbajátékát lecserélték kő-papír-ollós kártyajátékra. A kártyaparti célja a majomellenségek legyőzése, ami egyjátékos módban a továbbjutást jelenti. A kártyáknak pontszámban (banánszámban) kifejezett értékük van, valamint színük, ami lehet kő (piros), papír (kék) és olló (sárga). Minden laphoz tartozik egy minijáték is. Körönként választunk egy lapot, ami a k-p-o séma alapján vagy kiüti az ellenfél által választott lapot, vagy nem. Az erősebb lap minijátékában kerül sor az összecsapásra. Aki itt győz, gyengíti a másik életerejét, illetve elnyer tőle banánokat. Hogy mennyit gyengít, és mennyi banánt nyer el, laponként változik. Mint sejthető, van némi lehetőségünk taktikázni, számokkal zsonglőrködni. Csakhogy szerintem ez a nyugodt, gondolkodós stílus egyáltalán nem illik a minijátékok pergő világához. Olyan érzés, mintha olajbogyót kellene enni nutellával. Mindkettő finom, de a franc se kívánja őket együtt.

Maguk a minijátékok hasonlóak az első részben megszokottakhoz. Megjelenésükre tipikusan Ape Escape-esek, minimálháromdések. Ez nem hátrány, de nem is feltétlenül előny. Gondoljunk csak a WarioWare többségében kétdés játékaira. Mennyire elvont rajzok, bizarr képi megoldások vannakköztük! Persze elvont és bizarr ötletek itt is akadnak dögivel, csak nem annyira látvány tekintetében, mint inkább a témaválasztást illetően. Teljesen elborult például, mikor oldalt fekve, banánjelmezben kell jobbra-balra hintázni egészen addig, míg talpra nem áll a majmunk. Változatosságra nem lehet panasz, hiszen hógolyózástól kezdve az ágyúval való kosárlabdázáson át favágásig mindenféle őrültségben részt vehetünk. Van itt fapapucsban járás, dülöngélve egyensúlyozás, lufifújás (cél, hogy rádurrantsuk a másik hátára), egymás fején replikálódás és hasonlók. Van, hogy a jó megfigyelőképességen van a hangsúly (vonatablak előtt elrepülő majmok számlálása), de akad olyan is, mikor pusztán a szerencse dönti el, ki lesz a nyertes (három zárt ajtó közül kell megtippelni, melyik mögül bukkan fel ellenfelünk). Mindez persze a lehető legegyszerűbb módon, egy-két gombbal irányítható. Az aktuális gombkiosztásról mindig a töltőképernyő alatt informál a program. Van, hogy csak az X-et kell egyszer megnyomni (az egyméteres síkfutás rajtjánál), máskor a d-pad fel/le nyilainak monoton nyomogatása hozza meg az eredményt (favágásnál a fűrész huzigálásakor). A legtöbb játék játszható támadó és védekező pozícióból, valamint többjátékos módban. Ad-hoc és game sharing mellett jópofa opció, hogy egy géppel is játszhatunk ketten. Ilyenkor a két játékos a PSP két végét fogja, s osztott képernyőn nézi saját térfelét. Csak arra kell vigyázni, nehogy a nagy izgalomban valaki elengedje a gépet, mert könnyen leeshet. Kifejezetten szórakoztatónak találtam ezt a fajta multit, sokkal jobban tetszett, mint mondjuk az egyjátékos mód. Unokatesóm viszont, akivel együtt játszottam, öt perc alatt megunta, s közölte, hogy kösz, ennyi pont elég volt.

Zárszóként mit is mondhatnék? Hiába a színes menü, a gusztusos körítés és a sok humor, mindez együtt sem képes ellensúlyozni a zavaros koncepciót és a gyakori töltögetés miatt akadozó játékmenetet. Most vagyok boldog igazán, hogy van egy DS-em (amit csak kéthavonta veszek elő, de akkor legalább olyan jól szórakozok vele, mint máskor a PSP-vel). Az előbb újra bekapcsoltam, hogy összehasonlítsam a WarioWare Touched! és az Ape Academy 2 játékokat. Számomra a vizsgálat bebizonyította, hogy minijáték műfajában továbbra is a Nintendo az abszolút bajnok. Nagyon magasra tették a lécet a WW sorozattal, az Ape Academy 2 majmai pedig akkorát sem ugranak, hogy legalább leverjék azt.

Stiletto











MARTIN BELESZÓL!

Én komálom ezeket a minijátékos izéket, de kizárólag hosszabb utazások alatt bíbelődöm velük, otthon ezer százalék, hogy nem ülnék neki egy ilyen gémnek. Pont nemrég olvastam az új 576 oldalon – ahová téged is várlak –, hogy a terrorpánik miatt talán betiltják a repülőgépeken a PSP-k és a DS-ek használatát... na, ez jó nagy szívás lenne!

APE ACADEMY 2

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (wi-fi 2)
mentés 184 kb

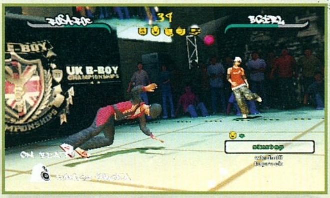
✔ nőtt a minijátékok száma
X unalmas, döcögő játékmenet

6 pont

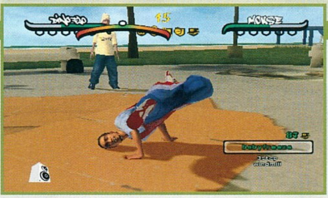
UTCAI HARC, ERÔSZAK NÉLKÜL











Létezett már C64-re is hasonló témájú videojáték (Break Dance, 1984, Epyx), mivel azonban a közelmúltban nem sűrűn láttunk ilyet, a **B-Boy** játékról rögtön az jutott eszembe, hogy leviszem a Jászaira megmutatni a folyton ott lebzselő breakes arcoknak, hogy a cikk megírásakor figyelembe vehessem szakavatott véleményüket. Sajnos ez megrekedt ötlet szintjén, mert bár Martin is támogatta a dolgot, s még egy magas barátom is elkísért (nehogy elszaladjon valaki a kipróbálásra átnyújtott konzollal), de hiába lébecoltunk két órát a büdös kis aluljáró körül, a breakes srácok csak nem akartak megérkezni. Azért ne bánkódjatok, így is a lehető legkorrektebbül lesz értékelve a B-Boy.

B-BOYZ, B-GIRLZ

A játék címe, vagyis a b-boy megnevezés bevett fogalomnak számít hip-hop körökben. B, mint break-boy. De létezik b-girl is. Ha valakinek a hip-hop definíciója sem tiszta, segítünk rajta: A hip-hop nagyvárosi jelenség. Nem csupán zenei stílus, hanem egy életmód, kulturális mozgalom. Négy alappillére van: MC, DJ, grafiti és breakdance. New York utcáiról származik a hip-hop, ide elsősorban jamaicai emigránsok hozták jellegzetes reggae és dub zenei alapok formájában. Ezekre később rárakódtak a funky, rock és diszkóelemek. A zenék alá kezdettől fogva szövegeltek is. A mai hip-hop egyre inkább a gangszta életérzéssel rokonítható, ami persze helytelen, hiszen eredetileg korántsem csak a szex, a pénz és a kábszer volt a lényeg a műfaj számára. A wikipédián olvastam, hogy: mintegy ellenmozgalomként, megjelent a „backpacker", más néven underground hiphop, ami velősebb és tudatosabb üzenetekkel, választékosabb – helyenként kritikai hangvételű, másutt elgondolkodtató – szövegekkel, kreatívabb zenei alapokkal operál.

PÁRBAJRA FEL!

Volt egy helyzeti előnyük a b-boy arcoknak, akik játékötletükkel megkeresték a Sony illetékeseit. Méghozzá az, hogy a break a valóságban is párbaj formájában zajlik (lásd pl. hazai King City Battle). Adott volt tehát, hogy bunyós játékok mintájára alakítsák ki ezt a gémet is, csak épp körökre osztva. A lemez indításakor hamar rácsodálkozunk, mennyire hiteles hip-hop közegbe ágyazták az egészet, s hogy milyen látványos vizuális világot építettek az alapötletre. Szépek a hátterek, életszerű a közönség, jól mozog a kamera, és ahogy azt el is várnánk, mindennél jobban néznek ki a táncoló emberkék. A mozdulatok valós b-boy-októl származnak, motion-capture technológiával rögzítették az összeset. Talán csak a végtagok körüli fehércsíkos effektek tűnnek túlzásnak, de végtére is videojátékban vagyunk. Már a menü alatt tipikus hip-hop zene szól, a háttérben szirénaszó és egyéb gettózajok. Grafiti mindenütt, vagyis együtt a hip-hop négy pillére. A főmenüben választhatunk Livin' Da Life (egyjátékos karriermód) és B-Boy Jam (árkád mód) között. Az árkád módban ötféle verseny van, plusz kötöttségek nélküli gyakorlási lehetőség, valamint ad-hoc multi. Érdemes legelőször az extrák menübe bekukkantani, ugyanis itt lapul a Tutorial, ami nélkül, garantálom, egy kukkot sem fogsz érteni a játék irányításából. Az alapokat most elmondom: d-paddal lehet a ringben előre-hátra és jobbra-balra menni. Ez iszonyat gázul néz ki, mert nagyon bénán reagál emberünk a gombokra, ám az ok, amiért megbocsátjuk neki, hogy alig lesz szükség a mászkálásra. Hiszen többnyire egy helyben fogunk lépkedni, ugrálni, a földön pattogni, pörögni-forogni. A break négy alapeleme a jobb oldali négy gombra lett kiosztva: X – „six steps" (földön támaszkodva körbejárás), Háromszög – „top rock" (ez a ráhangolós, állva ide-oda lépkedés), Kör – „windmill" (háton pörgés, láb a levegőben, ez a nehezebb mozgások alapja), Négyzet – „freeze" (adott póz szoborszerű kitartása). Táncosunk körül egy karika forog a földön, ehhez kell igazítani ritmusunkat az L és R gombok nyomkodásával. Minél jobban ráérzünk az ütemre, annál hosszabb ideig tudunk egy-egy mozdulatot megszakítás nélkül végezni. Az alapmozdulatokat lehet variálni, ha rögtön előttük lenyomjuk a D-pad valamelyik iránygombját. Illetve egymásba is keverhetjük őket (transitions). A párbajok során mindig előre meghatározott feladatokat kapunk, például olyat, hogy fűzzünk láncba minél több mozdulatot, vagy ügyeljünk a ritmusra. A feladatokat sárga kis medálok jelzik. Választott emberünk a karriermódban egyre újabb mozdulatokat tanul, és ha igazán tehetséges, még egy Adidas szponzorra is szert tehet. Mindez szép és jó (komolyan szép, nem győzöm hangsúlyozni, mennyire látványos a játék), a problémát csak ott látom benne, hogy mikor végre felfogtam a meglehetősen rendhagyó irányítás mechanizmusát, akkor sem volt kedvem játszani vele. Nem azért, mert távol áll tőlem a téma. Hiszen miért ne akarnék akrobata képességekkel megáldott, szálkás izomzatú, táncos lábú hip-hopper lenni legalább egy játék erejéig? Nincs ezzel semmi baj. Inkább az a gáz, hogy teljesen közvetett az irányítás. Kiadom az utasítást, a csóka végzi a dolgát, de nem érzem, hogy én pörögnék a fejemen, vagy hogy bármi közöm lenne a képernyőn zajló eseményekhez.

Tartalmilag sem olyan csenevész a program, mint azt egy effele kísérletről feltételezhetnénk. A világ 17 legjobb break-táncosa választható (nem értem, magyar srácokat miért nem látni köztük, hiszen világszínvonalúak), többek közt itt az állítólag nagyon híres Crazy Leg, aki mint MC és mint level-boss is feltűnik. A játék hivatalos weboldalán is ő magyaráz (bboythegame.com). Közel harminc helyszínen táncolhatunk, pl.: kikötő, park, tornaterem, belváros, Adidas-pálya, s külön dicséret illeti a kellemesen sokszínű zenei repertoárt. Negatívumként csak a viszonylag hosszú töltési időket tudom említeni, meg esetleg a nyögvenyelős kezelést és játékélményt. Ez persze meglehetősen szubjektív dolog. Ami viszont tény, hogy míg a Tekkent alig bírtam lerakni, ezzel nem szívesen játszottam. De annál jobban esett a játékot demózás közben nézegetni! Összességében igen különleges, színvonalas és klassz játék ez. Nem minden nap fut be hasonló!

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Régebben többször előfordult, hogy megmutattam egy-egy új – vagy olyan stílusú, ami tőle távol állt, esetleg nem feküdt kezelésileg – játékot Gabi barátomnak, aztán kérdeztem, hogy akarja-e tolni. ő mondta mindig, hogy semmi pénzért nem játszana ezzel, ellenben imádja bámulni, úgyhogy én zúztam, ő meg nézőként bejött velem az erdőbe… egészen érdekes élmény volt.

B-BOY

SCEE / FREESTYLEGAMES
MÁS VERZIÓ: PS2

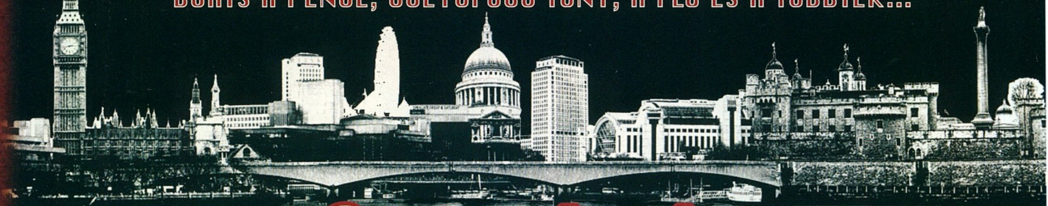
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 játékos (ad-hoc 2)
mentés 354 kb

✔ különleges témaválasztás, igényes megvalósítás
X jobban esik nézni, mint játszani vele

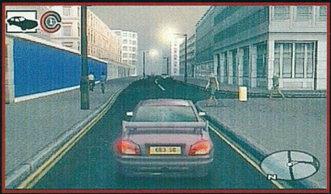
7 pont

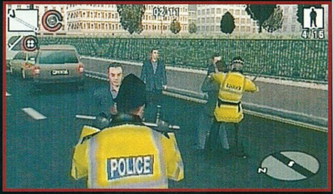
A TÖRÖK, TOMMY, MICKEY, BUNKÓ, NÉGYUJJÚ FRANKY, BORIS A PENGE, GOLYÓFOGÚ TONY, A FEJ ÉS A TÖBBIEK...



Gangs of London™







Az ember nem szívesen hagyja el az otthonát, és nem szívesen utazik olyan vidékre, ahol nem süt a nap, nincsenek meleg, homokos strandok, finom koktélok kacskaringós szívószállal. London pedig ilyen hely. És ha valamelyik helybéli azt válaszolná, hogy „de van homokos strandunk", nyugodtan vágd rá: na és ki a f**** kíváncsi rá?!

A fentebb olvasható rövid kis eszmefuttatás egyébként nem elborult elmém szüleménye, hanem az egyik kedvenc filmemből, a Blöffből való idézet, igaz kicsit elferdítve. És hogy mi a párhuzam a film és a **Gangs of London** között: sajnos csak annyi, hogy mindkét alkotás London árnyákos oldalának legmélyén, az alvilág kapujában játszódik.

Én sem szívesen hagytam el az otthonomat, és repültem át az amerikai Liberty City-ből Londonba, de egyáltalán nem a kacskaringós szívószállal felszervírozott fincsi kis koktélok hiánya zavart a legjobban, hanem az évszázadok óta tartó beltenyészetből adódó egyéb degenerált szokások. Ilyen például, hogy az autókban az anyósülés előtt vannak a pedálok és a kormány (amik engem normális helyükön is baromira zavarnak vezetés közben), és hogy az Angolák épp az úttest ellentétes sávjában közlekednek, ráadásul menetiránnyal szemben (és mint azt láthattuk, ez még a sokat próbált Győzikét is egy kis kitérő és cigányút után terepszállásra vitte).

MINDEN AKCIÓT REAKCIÓ KÖVET

Az SCE londoni stúdiója a két balul sikerült Getaway epizód után úgy érezte, reagálnia kell a Rockstar féle Liberty City-re, így még a nagy téli játékdömping előtt kihozták az egyébként elég hosszadalmasan fejlesztett Gangs of Londont, természetesen szintén a Sony kézi masinájára.

Mit kell tudni a játékról, amit a Sony a londoni GTA-ként hirdetett? Először is, a játékban nem egyetlen főszereplő sorsát követhetjük nyomon, de még csak nem egyik vagy másik családot emelhetjük vezető pozícióba, hanem mindjárt öt különböző bűnszövetkezet oldalán is harcba szállhatunk, hogy eldöntsük, melyik gengszterbanda marad állva az öldöklő küzdelemben.

KI VAGY MORCI?

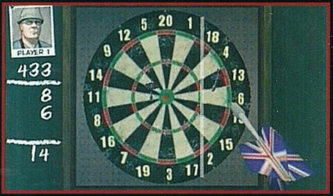
Csak rajtad áll. Lehetsz a Jamaikai testvérekkel (EC2 Crew), az orosz maffiával (Zakharov Organiation), a kínai alvilág jellegzetes figuráival (Water Dragon Tirad), a helybéli nehézfiúkkal (Morris Kane Firm), vagy esetleg a feltörekvő fiatal Talwar Brothers szolgálatába állsz? Ha esetleg nem tudnál dönteni, a játék segít ebben, hiszen egy rövid ismertető olvashatsz a bűnbandákról, ahol nem csak a történetük kerül prezentálásra, de a bandatagokról is szerezhetsz némi információt, és bemutatásra kerülnek az általuk uralt városrészek is. A fegyverzet típusa és a járműhasználatban való jeleskedés is külön fel van tüntetve mindegyik gangnél – egyéb tulajdonságaikkal egyetemben, mint például az crew agressziója, vagy a használt automobilok kezelésnek hatékonysága –, így már lehet némileg elképzelésünk, hogy melyik csorda milyen stílusba intézi az ügyeit (persze olyan nagy különbség nincs közöttük). Természetesen a játék szavatosságát rendesen kitolja az ötféle történet felgöngyölítése, de a játék még így sem túl hosszú, mivel a missziók néhány perc alatt kivitelezhetőek. Egyébként meg tényleg érdemes mind az öt fél részéről lenyomni a játékot, hiszen teljesen eltérő sztorikat ismerhetünk meg (az indítékok is merőben mások: vendetta, kapzsiság, stb.), és egyes esetekben egész jól kiegészítik egymást az ellentétes szemszögből is megismert missziók által kikerekedett nagy egész sztori.

TIÉD A TEREP, RÓZSABIMBÓ ÖREGHARCOS

Akárkivel is kezdesz a játékmenet mindig ugyanazt a sémát követi: rövid történetmesélést látszhat és hallhatsz az elvégzendő feladat előtt, majd rögtön jön a mély víz, vagyis a játék kidob minket a pályára. Elég nagy gondnak tartom, hogy a teljes történetet csak beszélő képregényes stílusú, buborékban olvasható (beszélnek is a szereplők) dumákon keresztül követhetjük nyomon. Számtalan példát láttunk már arra, hogy igenis bele lehet préselni az UMD-kbe az átvezető jeleneteket, nem kell ilyen olcsó húzással kiszúrni a játékosok szemét, még akkor sem, ha esetünkben a különböző irányokba úszkáló képkeretek stílusos minőségi munkákat tartanak kordában. Nem akartam állandóan ezzel példálózni, de nem tudom megállni, a Liberty City átkötő jelenetei sokat dobnak a hangulaton, ez itt most sok minden mással egyetemben nagyon is hiányzik.

Pályából kétfélével találkozhatunk: az első, amikor gyalogosan kell valamit megoldanunk, illetve amikor járművek volánja mögé









pattanva kell A pontból eljutni a B pontba, érintve esetlegesen C, D, E, F pontokat, néha nyakon öntve az időlimit kiváltotta kapkodással. Sajnos azonban a játék egyik legnagyobb hibája, hogy abszolúte hiányzik belőle az a szabadság, ami a Liberty City egyik fő vonzereje, és játékalapja, mely annyi rajongót állított a játéksorozat mellé. Itt Londonban, ha kocsiba ülsz nincs elkolbászolás jobbra vagy balra, mert vagy idő előtt kinyírnak a zsaruk, és az ellenséges bandatagok, vagy béna útlezárásokkal próbálnak meg rákényszeríteni minket a helyes irányra. No persze, sok kedved amúgy sem lesz az autókázáshoz, egyrészt a város nem alkalmas erre (Meg a szembeforgalom se, ugye? Elég nehéz ugyanis megszokni, hogy ebben az bolond városban mindenki az ellentétes sávban közlekedik.), kicsi a bejárható terület, és nincs dinamikája sem a járműveknek, így aztán igazi vad autós hajszákra senki ne számítson. Persze a rend dőre őrei állandóan akadályozni fognak minket, és belőlük többfélével is találkozhatunk: sima járőrök, és gyalogos esőköpenyes hagyományos angliai yardokon túl vannak civilruhás tagok is.

MINDEN A MATEKON MÚLIK, MENNYI AZ ANNYI?

Elég kevés, főleg ami a nagyvárosi hangulatot illeti, ha van kedved, nézd meg a térképet (Start lenyomása autós küldetés közben), láthatod, hogy itt Londonban elég nagy távolságokat kell megtenned, hogy egyáltalán elérkezz egy kereszteződéshez, mondj le tehát a szövevényes mellékutcákban zajló száguldozásokról. És a gyalogos forgalom sem túl meggyőző, elég idegesítő, hogy a semmiből épp olyan figurák tűnnek elő, amiket előzőleg néhány pillanattal ezelőtt zabálta fel a jótékony köd (nagy a pop-up is, és alig van néhány típusú gyalogos). Ettől függetlenül persze a grafikai része a játéknak egész jó, még talán jobb is a környezet kiképzése, az épületek textúrázottsága, mint a Liberty Cityben, ugyanakkor hiányoznak az élettel teli apró kis részletek, amitől a valódi London illúziójába ringathatná magát a játékos.

HÁTULRÓL, ÉLESBEN

Gyalogos misszióknál mindig váltogathatunk a négy figuránk között, vagy legalábbis azok között, akik előzőleg életben maradtak (egy-egy pálya teljesítése után, akik még nem döglöttek meg, azok a karakterek fejlődésnek indulnak). Fegyvert nem lehet szerezni a pályákon, és nem is lehet elszedni az ellenfelektől, ergo, vigyázzunk mind a négy figuránkra, mert amennyiben valamelyikük elhalálozna, akkor az általa használt fegyverre is áment mondhatunk. Ez egy elég hülye megoldás, de ez van. A tesóknak adhatunk parancsokat is (várakozz, támadj, stb.), és akárcsak nekünk, bizonyos pihenés után feltöltődik az életerőcsíkjuk is (ez a kocsikra nem vonatkozik). Sajnos ez a fegyvertelenség nagyon rányomja a bélyegét a játékmenetre, sokkal élvezhetőbb lett volna a játék, ha például legalább az ellenfelektől elvehetnénk a fegyvereiket. Az irányítás pont olyan közepes, amit egy ilyen egy analóg karos rendszerből ki lehetett hozni, sok esetben teljesen használhatatlan, és ebbe az automata-célzást is beleértem. Sosem értem azokat a játékkészítőket, akik figyelmen kívül hagyják, hogy van már egy jól bevált rendszer, amire rá is harapnak a játékosok, mégis jelen esetben SCE London még mindig saját maga kis hülyeségeivel makacskodik, ami már a Getway-nél sem vált be. (Vagy legalább néznék meg mondjuk a Saints Row-t X360-on és lopnának onnan ötleteket.) Öszvérek…

JOBB HA TUDOD, HOGY HELYZET VAN!

Szintén negatívum, hogy bár a sztorik általában szépen gördülékenyen haladnak a maguk útján, és igazán jópofa kis epizódokat, küldetéseket raknak elénk az asztalra, maguk a feladatok mégsem mutatnak túl, a megyek és lövök mindenre, ami csak mozog metóduson. Esetleg közelharcba bonyolódom. Úgy érzem, több ötlet kellett volna a pályákra, mert így csak egy szimpla kis lövöldözést kapunk, amire meg épp alkalmatlan ez a játék, ezzel az irányítással. Pedig elég sok pályát végigtoltam (kb. 40-et, kipróbálva így mind az öt bandát). Nem mellékesen elhalálozni is elég könnyű, ami sok játékos kedvét elveszi majd, szerintem. Látványra egyébként rendben a cucc, csak ez a motion blurre hajazó effektus csinálja ki az ember szemét. A játékban csúnya beszédet is hallhatunk, és véres képeket is nézegethetünk, igaz, magában a sztoriban már nincs annyira rágyúrva ezekre a dolgokra. A játéknak persze akkor van vége, amikor elfoglaljuk a teljes várost (a térképen jól látni, ki melyik területet uralja, és mindegyik városrésznek van egy úgymond szíve is, ahol extra kemény missziók következnek. Mindenképp említésre méltóak még a plusz mini-játékok is, ahol dartsozhatunk, biliárdozhatunk, tekézhetünk, és nyomhatjuk a régi Nokia telefonok legsikeresebb játékát, a Snake-et is. Van stratégiai mini-game, és természetesen mászkálhatunk szabadon is a városban, persze csak küldetéseken kívüli extra opciót igénybe véve.

HÚ, A KEDVENC SZÁMOM!

A zenék azok nagyon rendben vannak, hozzák azt a hangulatot, amit mondjuk egy Blöff-féle film után elvár az ember a Londoni alvilág kísérőmuzsikájának. Szelíden duruzsolnak a motorok, kattognak a gépfegyverek, durrognak a shotgunok. Jók a különféle akcentusok is, amiket az eltérő nációk bandái használnak, egyes szinkronhangokkal viszont elégedetlenek lehetünk. Az oroszokhoz például sokkal mélyebb hang illet volna, szerintem. Azért összességében OK.

ASSZISZED NEM VAGYOK ELÉG TÖKÖS?!

De az vagyok és megmondom, a Gangs of London nem az, amire vártam, és egyáltalán nem az, amire a játékosok nagy többsége is számít. Így aztán csak bambán bámulunk a PSP képernyőjére és…

HÜLYE KÉPET VÁGUNK HOZZÁ

Mert nem tudjuk, ezzel a játékkal most mi is a helyzet. Ígéretes a grafikai motor, szörnyű az irányítás. Frankók a hangok, sokszor elbaltázott a nehézség. Jópofa sztorik mellé béna küldetések párosulnak, és a hangulatos szereplők mellé béna állóképes történetmesélést csatoltak. Szóval kétféle golyó létezik, a bátor bikagolyó, és löttyedt kis ratyi golyó, a Gangs of London inkább ez utóbbira hajaz, úgy ebben a formában köszönjük, nekünk elég volt egyszer, úgyhogy tessék szépen meghalni, bammeg! Azért egy próbát tehetsz vele, ha már kivégeztesd a Liberty City-t… Talán rákapsz… Ismerek olyanokat, akik szerint a Getaway is jó játék….

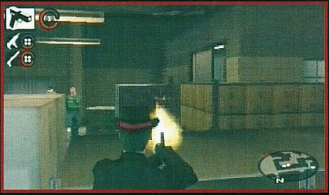
Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez itt kérem a Getaway kötelező PSP-s reinkarnációja. De édes! Lesz PS3-ra is. Ez tuti. Ennyit tudok mondani, kérem kaccsojja ki!







GANGS OF LONDON

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1-5 játékos, wi-fi

✔ egész jól néz ki, sztorik, zenék, egyes küldetések
X irányítás, behatárolt játékterület, javarészt egyhangú unalmas lövöldözés

6.5 pont

RONDA ÉS FINOM











Igazán semmitmondó intróval fogadja játékosait a **Formula One 2006**. Gyorsan pergő ingame képsorokon F1 kocsik jönnek-mennek, kanyarognak, előzgetnek. Valahogy nem túl bíztató az egész, de még akármi is lehet belőle. Hivatalos F1 logo tűnik föl, ez jó jel, garantálja, hogy teljesen licencelt a játék. Többféle játékmód (időmérő, grand prix, teljes szezon, karrier, multi) közül választhatunk, de javaslom, mindenekelőtt ugorjunk neki egy quick race-nek. Hoppá, ez sem olyan egyszerű, mint hinnénk, ugyanis ezernyi beállítással szöszölhetünk, mielőtt a volán mögé ülünk. A versenypálya, az istálló és a pilóta kiválasztásán túl szabályozhatjuk a nehézségi szintet, az időjárási körülményeket, törjön-e a kocsi, a különböző részek amortizálódjanak-e, kopjon-e a kerék, fogyjon-e az üzemanyag, valamint azt, hogy szabálytalanságért járjon-e büntetés. Ha mindent kedvünk szerint beállítottunk, indulhat a futam. Egy kis töltögetés, aztán… sokk és szívroham! Ez borzalmas! Csak saját felelősségre szabad ránézni, annyira ótvar a grafika. A háttér csupasz és szögletes, a textúrák nemcsak alacsony felbontásúak, de sokhelyütt hiányoznak is. A járművek kockaautók, alig néhány színből állnak, felületi tükröződésről ne is álmodjunk. Mindegy, ez van. Tetszik vagy sem, a rajtvonalon állunk, a piros lámpák sorra kigyulladnak, majd egyszerre elalszanak. Rátaposunk a gázra, s láss csodát, egész finoman tudjuk kezelni az autót. Nem is olyan sz@r ez, mint amilyennek elsőre tűnik. Már majdnem szimulátor. De szigorúan csak belső nézetből szabad játszani, mert külsőből egyszerűen nevetséges, ahogy jobbra-balra kormányzáskor az autó szinte mozdulatlan marad, s csak a környezet mozog a kocsihoz képest. Belső nézetből viszont a korai PS1-es grafika ellenére is egész hangulatos versenyben volt részem. Könnyedén előzgettem, probléma nélkül bevettem bármilyen kanyart, tartottam magam az aszfaltra festett ideális ívhez – olyan jól teljesítettem, hogy az már kezdett gyanússá válni. Nem véletlenül, hiszen minden vezetési segédlet be volt kapcsolva. A fék- és kormánysegédletek kikapcsolása után már lényegesen rosszabbul mentem, konkrétan az első nagyobb kanyarban összetörtem magam. Ennek ellenére is úgy gondolom, lehet itt akár századmásodpercre azonos köridőket is futni, ha valaki rendkívül ügyes, elszánt és kitartó F1 rajongó. Léteznek ilyenek. Csakhogy ők általában nem PSP-znek, hanem PC előtt ülnek, és a minden igényt kielégítő GP szériával nyomulnak.

Stiletto

FORMULA ONE 06

SCEE
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3

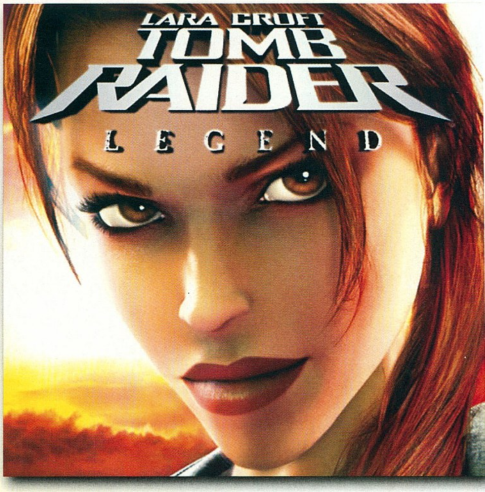
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (wi-fi 2 játékos)
mentés 491 kb

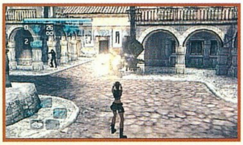
✔ sok opció, egész jól irányítható, ps2 kompatibilis
X ronda

5 pont

ZSEBLARA











Lara Croft, a dögös szex-ikon, a női Prince of Persia nemhogy nem öregedett, inkább csak fiatalodott az elmúlt évek során. Persze nem annyira a jóistennek, mint inkább a virtuális sebészkések áldásos munkájának köszönheti, hogy keblei hatalmasabbak, mint valaha, szája pedig teltebb Angelina Jolie duzzadó ajkainál is. Na, nem mintha újdonságnak számítana ez a luxusprosti külső, hiszen a Lara Croft Tomb Raider: Legend hordozható változata pont olyan, mint amilyennek nagykonzolon (négyoldalas teszt a 2006. májusi számban) és PC-n megismerhettük. Ugyanaz a kaland, ugyanaz a nyolc pálya (Bolívia, perui motorozás, Tokió, stb.), de még a megoldandó rejtvények sem változtak semmit. Az egyetlen PSP-s plusz a minijátékoknál található multiplayer szösszenet, ami ad-hoc módban biztosít néhány percnyi szórakozást. Érdekes látvány, ahogy két Lara versenyez egymással, de sokkal többre ne számítsunk. A játék grafikája korrekt, kielégítő. Nem olyan szép, mint nagyképernyőn, ám ezt nem is vártuk. Lara modellje aprólékosan kidolgozott, tetszetősek a különböző fényhatások, robbanások és a lassítós bullet-time effekt. Sajnos azonban a nagy terek és a sok tereptárgy olykor két vállra fektetik masinánkat. Időnként belassul, szaggat a kép, főleg amikor sok figura rohangál egyszerre a színen. Találunk clipping hibákat is szép számmal, ami azonban ennél is zavaróbb, hogy többnyire sötét helyszíneken mászkálunk, azaz nappali fényben alig látunk valamit a PSP kijelzőjén. Estefelé vagy elsötétített helységben nincsen vele gond, csak ennyi erővel már nagygépen is tolhatnánk a játékot. Egyébként sem értem, miért ragaszkodott az Eidos ahhoz, hogy egy az egyben konvertálja PSP-re a Legendet. Ez annyira fásult, konzervatív megoldás. Egy csöppnyi vállalkozószellemmel és kreativitással simán összedobhattak volna a DoA Beach Volleyball mintájára egy rendhagyó, Lara-kukkoló, PSP-exkluzív anyagot. Nagy port kavart volna, az biztos! Nem úgy, mint ez a nyögvenyelős verzió, aminek igazi problémájáról még nem is beszéltünk: az irányításra gondolok. A gombkiosztás elméletben megfelelő (analóggal mozgunk, L céloz, R lő, Négyzet+analóg állítja a nézetet stb.), de olyan lassan reagálnak a gombok, hogy az a játszhatóság rovására megy. A trehányul összegányolt menürendszer már csak savanyú hab az egyébként ehető, de nem túl ínycsiklandó tortán. Vitathatatlanul izgalmas és fordulatos a játék, külön ki kell hangsúlyoznom, hogy érdekes a sztorija, jó a humora, csakhogy ebben a formában nem PSP-re való. Szerintem inkább nagygépen játssz vele!

Silento

TOMB RAIDER LEGEND

EIDOS
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC, X360, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (ad-hoc 2 játékos)
mentés 800 kb

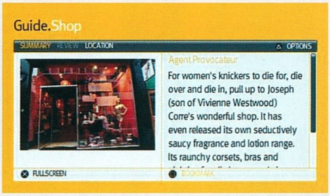
✔ izgalmas sztori, tetszetős grafika, formás idomok
X kellemetlen irányítás, sötét helyszinek, rövid, egyszerű

6 pont

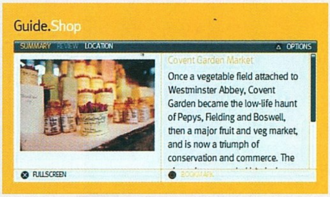
passport to... London











Ismét egy érdekesség PSP-re! A **Passport to London** nem játék, hanem elektronikus útikönyv, ami képes elvileg egy hagyományos, nyomtatott útikalauzt helyettesíteni. Sajnos nem GPS alapú, így nem mondja meg, melyik sarkon állsz éppen, de van benne térkép, fényképgaléria, s persze jó adag információ Londonra vonatkozólag. Minderről azonban később. Előbb szóljunk néhány szót a kiadás hátterében álló vállalatról, a szoftver társszerzőjéről, vagyis a Lonely Planet kiadóról.

LONELY PLANET

A Lonely Planet a világ jelenleg legnagyobb független útikönyv kiadója. Meglepően szubjektív, ugyanakkor szuperrészletes útleírásaik elsősorban a low-budget utazók kedvenc olvasmányai. A cég története 1972-ben kezdődött, egy nagy utazással, mikor két hátizsákos kalandor, a későbbi alapítók, Tony és Maureen Wheeler (házaspár természetesen) Londonból indulva, Ázsiát átszelve eljutottak Ausztráliába. Ennek a túrának eredményeképpen született meg az első LP könyv (*Across Asia on the Cheap*). Azóta már a világ legtöbb országához kínálnak autentikus és szórakoztató útikönyveket, elsősorban idegen nyelven, habár létezik már néhány magyar nyelvű kötet is. Az LP könyvek arról is híresek, hogy nincs bennük semmiféle reklám, és a szerzői nem fogadnak el fizetséget egy esetleges pozitív minősítés (mondjuk étterem értékelője) ellenében. Saját tapasztalat alapján mondom, hogy hosszabb külföldi túrák alkalmával az LP egyszerűen hozzánő az emberhez. Szinte egyenértékű lesz az útlevéllel (ezért is találó a szóban forgó program címe). Ha van nálad LP, otthon érezheted magad bárhol. Tisztában lehetsz a helyi stoppolási szokásokkal, és ismerősként köszönhetsz a legeldugottabb török falu buszpályaudvarán is a jegyárusra, mert olvastad, mennyire jó fej. Manapság ugyan már nem találsz az LP könyvekben olyan jellegű infót, minthogy miképp szerezz hamis diákigazolványt dél-Afrikában (a nyolcvanas években még megengedték maguknak az ilyesmit), de máig is laza stílusával emelkedik ki az LP az útikönyvek széles választékából. Talán néha kicsit sok is, amit egy LP könyv nyújt, mert könnyű rászokni, s ha túladagolod, megfosztod magad az egyéni élményektől. Mindenesetre az LP olyan olvasmány, amit nemcsak a turistalátványosság előtt állva lapozol fel, megnézni, mikor épült, hanem este, lefekvés előtt (bárhol is térj nyugovóra) még olvasgatod egy kicsit, jókat mosolyogva a stílusán.

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon királyos ötlet lenne ez a Passport to sorozat (mert sorozat: több városhoz is lesz iylen), hisz a PSP-t úgyis viszed magaddal, ha utazol, és hát ki ne pillantana bele egy ilyen puskába – sokkal egyszerűbb, mint a térképet böngészni. A feltételes mód oka: egyrészről a tartalom lehetne a könyvekhez méltó (egy ilyen fejlesztést ne siessenek már el, hisz ez évekre szól), másrészről lehetne benne magyar nyelv.

PASSPORT TO LONDON

Nos, lássuk, mennyire sikerült elektronikus formába ültetni ezt az egyedülálló sorozatot. A menü kellemes, áttekinthető, nincs vele probléma. A főoldalon a következő opciók fogadnak: Guide, My London, Maps, Images, Videos, Audio Tours, Phrase Book, Web. Az elsőt böngészve (Guide) a látnivalók rubrikában 60 nevezetességet találtam, ami végtére is szép mennyiség. A program úgy működik, hogy kiválasztod a listából mondjuk Shakespeare Globe színházát, amiről aztán kapsz egy fotót és egy gyors rezümét. Ebből kiderül például, hogy 1613-ban leégett a szabadtéri teátrum, de azonnal újjáépítették. Egy következő lapon bővebb iromány olvasható (megtudtam, hogy esőben is tartanak előadásokat, ahogy Shakespeare idejében is), majd egy harmadik pontban London térképén látjuk bejelölve a Globe-ot, plusz a színház címét, telefonszámát és URL-jét. Nyitvatartási idő nincs feltüntetve, s a belépő árát sem összegszerűen, hanem csak négyfokozatú „drágasági" skálán jelzik. Hasonlóképp működik a többi menüpont is: bevásárlás (38 ajánlat), étkezés (több mint 60 ajánlat), szórakozás (több mint 60 ajánlat), szállás (30 ajánlat, hátizsákostól az elegánsig). Érthetetlen azonban, hogy a kocsmák címszónál mindössze 4 ajánlatot találunk egész Londonra vonatkozólag! Ez csakis valami rossz vicc lehet! A My London menücsokorban egy mérsékelten hasznos határidőnapló bújik, valamint itt rendezgethetjük a webről letöltött cuccainkat. (A Sony ígérete szerint lesz mit töltögetni a jövőben.) A Mapnél a londoni metró és a különböző városrészek térképei vannak, rájuk az L és R gombokkal zoomolhatunk. A térképek felülete valamiért csak háromnegyedét teszik ki a PSP képernyőjének, ez némileg korlátozza használhatóságukat. Utcakereső funkció nincsen, ami komoly hiányossága a programnak. A fényképeknél ugyanazokat a fotókat találjuk ömlesztve, mint a Guide menüben a nevezetességek mellett. A videóknál semmi hasznos, viszont egyszer-kétszer érdemes megnézni a klipszerű, felgyorsított felvételeket több európai nagyváros egy teljes napjáról. Az Audio Tour ígéretesen hangzó opció, de sajna csak három útvonalon kalauzol végig (Shoreditch, South Bank és Hyde Park). Talán a későbbiekben újabbakat tölthetünk majd le, de erre nincsen garancia. A Phrase Book nyelvi analfabétáknak jöhet jól. Itt a Talkmanhez hasonlóan több témakörre bontva tucatnyi kifejezést hallgathatunk meg angol, francia, olasz, német, spanyol, holland és cseh nyelveken.

Ahogy Chris barátom fogalmazott, a Passport to London olyan, mint egy csinos kis webszájt, amit lokálból nézegethetsz. Külsejét tekintve profinak tűnik, tartalma alapján azonban inkább csak egy jól sikerült home made kísérlethez hasonlít. Nem képes felvenni a versenyt olyan portálokkal, mint mondjuk a viewlondon.co.uk. Összességében szimpatikus kezdeményezés, de a hagyományos útikönyvekhez képest még igencsak gyerekcipőben jár.

Stiletto

PASSPORT TO LONDON

SCEE / LP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb (kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ új felhasználási területe a psp-nek
X tartalmi hiányosságok

5 pont

ICH HEISSE SUPERFANTASTISCH





A Big Brain Academy (továbbiakban BBA) pontosan ott folytatja, ahol a Brain Age alig másfél hónappal ezelőtt befejezte: agytornából sosem elég, a Nintendo pedig egyazon harctérre két katonát is kicipelt.

Miben más a BBA, mint a Dr. Kawashima nevével fémjelzett előd? Nos, elég sok mindenben – az alapok változatlanok, a BBA ugyanúgy a mentális státusz ápolását, folyamatos karbantartását tűzte ki céljául, ám a megközelítés más. Míg a doktor inkább a számítási képességekre és a komolyabb hangvételre gyúrt, addig a BBA inkább egy átfogó, az agy minden területét alaposan megmozgató kollekcióként próbál érvényesülni. Megközelítőleg másfél tucat feladvány, több kategóriába csoportosítva, mindegyikbe három típust pakolva. Haladjunk sorban: a „Compute" ág a számolási kapacitást fejleszti; az „Identify" a vizuális szekció, árnyékok és alakok párosítása, párok megtalálása; a „Think" a gondolkodó ember gruppja, a logikai képességek előtérbe helyezésének színtere, egy kis számolással vegyítve; a „Memorize" a audiovizuális memória trenírozásának szentélye; míg végül az „Analyze" az eddigiek összegzése, vonalak összekötésével, kockák számolásával és sorozatok megtalálásával körítve. A 15 feladvány és agykapacitásunk három játékmódban kamatoztatható, a gyakorlás értelemszerűen egyfajta felvezetés, míg a teszt a fő opció, ahol az egyes kategóriákban nyújtott teljesítményünk alapján osztályoz a gép – méghozzá egy elég furcsa módon. Míg a Brain Age kézzelfogható és könnyedén értelmezhető korral reprezentálta mentális állapotunkat, addig a BBA a szürkeállományunk súlyát méri le és köpi ki gramm formájában – a direktor úr elmondása szerint az átlagember fejében 1200 grammnyi velő található. A multiplayer opció remek, maximálisan nyolc humán player mérheti össze tudását, küzdve az egyre magasabb értékért, ám a legjobban mégis egy játék birtokában, egy baráttal összeállva érezhetjük magunkat: ilyenkor egy sajátságos kvíz-showban vehetünk részt, ahol elsősorban a reflexek számítanak.

A körítés azonban pazar, nem veszi magát túl komolyan, amolyan rajzfilmes stílusba bújtatva rakja elénk az amúgy komolynak titulálható feladatokat, ez pedig roppant kellemes és nyugtató hatást kölcsönöz, hiszen nincs miért görcsölni, a rajzolt állatok, kártyalapok kedvesek és karizmatikusak, a csendben ketyegő óra pedig nem frusztráló tényező. Ám az értékelő rendszer furcsa és értelmetlen: talán pont ez a BBA legnagyobb hibája, a nyilvánvaló tény mellett – bár a boltokba budget áron került, mégsem mondható ki egyértelműen, hogy megérné a pénzét, hiszen nem klasszikus értelemben vett játék, hanem csupán egy logikai csomag, mely rövid időn belül elveszti a varázsát, az említett értékelő rendszer miatt pedig nincs meg a motiváló elő, ami miatt újra és újra elővennénk a polcról.

Wilson

BIG BRAIN ACADEMY

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

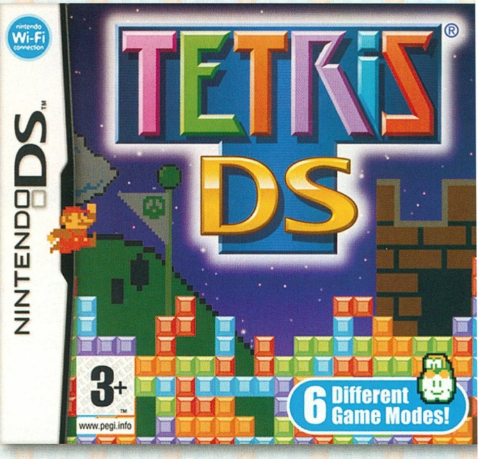
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

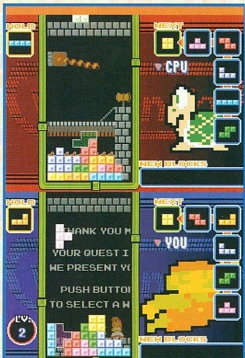
1-8 játékos

✔ változatos, szórakoztató
X de csak rövidtávon

7.5 pont

ÉPÍTKEZZ!





Alexey Pajitnov – a messzi, kies Oroszországból érkezett zseni, aki nélkül szegényebb lenne a világ, hisz az általa létrehozott Tetris nem csak minden idők egyik legkiválóbb logikai játéka, de videojáték kategóriában is büszkén és magabiztosan pályázhat a legremekebb jelző megnyerésére. Idén húsz esztendeje annak, hogy a Shareware BBS-en feltűnt az első variáns, az akkoriban elterjedő PC-re. Instant sikere vitathatatlan, mind a mai napig a legnagyobb példányszámban letöltött / értékesített anyag, ám igazán elismertté a Nintendo tette: az a Nintendo, ami maga is megreformálta a világot és egy új iparág születésében segédkezett. A Tetris GameBoy nem egyszerűen a masinához mellékelt szösszenet, hanem a GameBoy vásárlási késztetés fő oka volt – nem csoda hát, hogy minden idők harmadik legnagyobb példányszámban értékesített játéka a maga szerény 30 milliós értékével. A kínai piacot elárasztó klóngépek tengerében, két évtized elteltével ki kíváncsi mégis a jó öreg Tetris 21. századi változatára? Természetesen mindenki, akinek csak egy csöpp esze is van.

A Tetris szabályait mindenki ismeri – két perc elsajátítani, de egy élet kell hozzá, hogy profivá válj. Vagy legalábbis jelentős szabadidő, és számos segítség, mely a Tetris DS alapját képezi – a duálképernyős inkarnáció számos, nem házon belül készült Tetris variáns legjobb elemeit emelte át a saját kosarába, és, nos, viszonylag jól csinálta. Szemezgessünk a funkciókban – a „hard drop" azonnal a képernyő legaljára potytyantja az érkező elemet (melynek saját árnyéka mutatja, hogy hová fog landolni), a „hold box" pedig talonba helyezi a soron következő elemet (a legkiválóbb mozzanat, remek taktikázást tesz lehetővé): ám a legüdvözlendőbb újítás mégis a multiplayer opció, mely a hat sztenderd szingli módozat után (melyek fele használhatatlan, értelmetlen bugyutaság, legnagyobb sajnálatunkra) igazi felüdülés – főleg, mert csupán egy cartridge is elegendő a szórakozáshoz. A körítés is változott egy alaposat, az elemek színkavalkádja után bevezetésre került a témák intézménye – a NES korszakból átemelt klasszikus franchise-ok inspirálta megjelenítés nem csak a háttereket, hanem a felső képernyőn megjelenő tartalmat is befolyásolja: a kijelző mindig az adott játékot imitálja, Mario esetén például egy komplett pályán szalad végig a gép által irányított bajszos vízvezeték szerelő – igaz, az alakzatok pakolása közben senki sem fogja bámulni, de néha-néha az odavetett pillantás bizony mosolyt csal az ember arcára.

Hihetetlenül változatos, elképesztően sok játékmódot tartalmaz hát a Tetris DS, a klasszikus NES korszakból kölcsönzött témák érdekes és ötletes körítést adnak ehhez, ám nem mehetünk el azon szomorú tény mellett, hogy ez még mindig „csak" egy Tetris, mely bár megunhatatlan, azért nem vetekedhet az összetettebb logikai játékok sorával – ennek ellenére nemhogy kötelező, de törvény által előírt kötelessége minden DS tulajnak a megvásárlása. Tetris-ezni jó!

Wilson

TETRIS DS

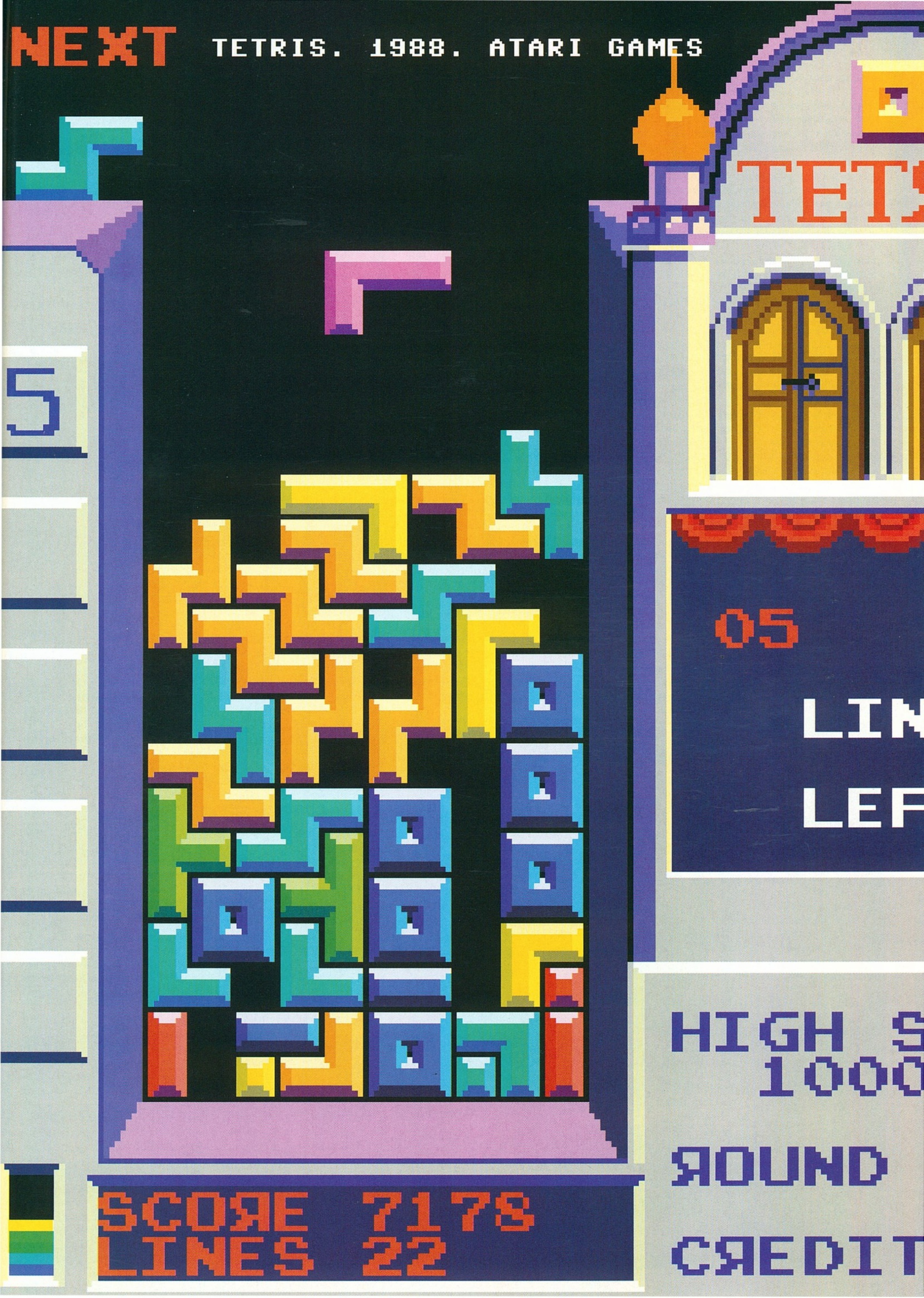
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-10 játékos, wi-fi támogatás

✔ tetris
X „csak" tetris

8 pont



TETRIS. 1988. ATARI GAMES

Elkezdődött...

Martin a nyarat egy szafari körúton töltötte. Ment, látott, célzott és lőtt.
Egyébiránt a leopárdokat szereti, így nem csoda, hogy egy vadmacskát talált el.
Konkrétan: levadászott engem. Még konkrétabban: a prédámat bedobta ide, a Csevibe.
Úgyhogy fiúk hajrá, újra lehet marcangolni!
Bár megjelenésemmel mondhatni „történelmet" írunk, nem titkolt célom a régi csevegések felidézése, persze a mostani kereteken és a saját műfajomon belül.
Hogy rólam mit érdemes tudni?
Mivel csajszi vagyok előrebocsátom: a telefonszámomat NEM.
Csak türelem, idővel úgyis összeáll a kép...
Itt az ideje, hogy robbantsunk, felrázzuk a népet és borzoljuk az idegeket!
Miként ez nem csak rajtam múlik: it's time to wake up!
Témánk a 6 mondatos nyári összefoglaló volt, melyből kitűnik, hogy nem mindenki tud számolni....
(Csak még valamit: egy gémertársunk nemrég fejezte be rövid földi pályafutását, így a világ megint szegényebb lett egy játékossal. Szücsi – jóbarátom és konzolpajtásom – nyugodj békében!)
Na, csapjunk bele...

2006 nyara nálam négy dologból állt. Haverokkal ellenni, biciklizni, bulizni, elfelejteni a sulit. Nyaralás más országba tengerpartra, vagy akár a Balcsira, az is napról-napra szebb lesz! Fürdés, fürdés, FÜRDÉÉÉS! *(Oké, ráharaptam...ha már szafari, fiam: ennyi fürdéstől egy elefánt bőre is lerohad. Ez NEM egészséges! Zs.)* **(A hal neve BaDaCool? Martin)** Konzolozás, hogy el ne feledjük, hisz nagy melegben élvezhetjük a szoba hűsét, és ronthatjuk a szemünk a TV előtt... És voila, pont kijött! :) **BaDaCool**

Remélem mindenkinek jól telt a nyara, ahogy nekem is. Hát volt mindenféle ezen a kis holiday-en: nyaralás a balcsin, party-k, csajok, kacagás (de természetesen csak a kefkás kacaj, amiben kenny utánozhatatlan), stb... **(Oh, a díszes hithű szamuráj kompánia. Pokollá teszitek az életemet a fórumon. Martin)** Volt, mikor Csabit kellett hülyére szívatnom a balcsin hajnali hatkor, vagy Oldiról kompromittáló képeket csinálnom (ne röhögj kenny, mert rólad is megvan mind), *(Kenny nem röhög, különben spontán öngyullad alulról. Zs.)* vagy éppenséggel Masát látnom egy női hacukában *(Holdjáró + rojtos mini fekszik neki? Küldj egy képet, betesszük! Zs.)* (Masa: PÁPÁRÁÁPÁÁÁ :D). Szóval én csak jókat tudok elmondani erről a 3 hónapról . Ja és a legjobb dolog, ami nem maradhat ki: láttam ahogy Krisz táncolt egy party-n, embereeeeeek, ez a mozgás felejthetetlen :D! *(Na itt az idegek borzolása, amiről beszéltem...Zs.)* Így szeretném megköszönni mindenkinek ezt az utolsó felejthetetlen nyaramat, amit itt tölthettem magyar honban, mielőtt távozok a messzi Japánba. Sayonara. **krugman** *(Egy Chocobo-ért BÁRMIT megadok☺Zs.)* **(Ha én ezt előbb tudom... nevelek neked egyet =P Martin)**

Az idei nyár szerencsére hamar eltelt. Szerencsére, mert amíg sokan nyaraltak, én végig dolgoztam. **(Ahelyett, hogy a sok rohadék dolgozott volna, amíg te nyaralsz. Szívás az élet. Martin)** Játék nem volt sok, de ami volt, az megérte. MotoGP 06, Chromehounds, és sok-sok Arcade játék. Lassan viszont visszatér az ősz, újra tömeg a városban, és jönnek az új játékok (meg az Erotika Kiállítás)! *(Szilikoncici rulez? Zs.)* **(Cici rulez. Martin)** Ja, ha nem tűnt volna fel , nekem ez ritka sz*r nyár volt. **dreampage** *(Együtt érzek, milyen jó is amikor a verejtéktől csúszós billentyűzeten félreütsz és előtte nem mentettél...Zs.)* **(Engem leginkább az érdekel, hogy kerül verejték a billentyűzetedre? O.o Martin)**

Július: kis nyáladzás a strandon. *(Bocs, de nem emlékszem, összefutottunk volna?☺Zs.)* Majdan fejet hajtó tisztelgés az öthetvenhatkonzolos 'arcok' duplaszámban alakított NDS tesztdömpingje előtt! Barátnő fegyelmezés, persze csak módjával... *(Kifejthetnéd bővebben, érdekelne...Zs.)* (Az előző egy mondatnak számít!) De vaze ez is! :) **(Legyen inkább kerek szám! :O Martin)** Na jó a végére maradt a legfinomabb, ami 3 nappal ezelőtt történt, hogy valaki által, nem részletezném ki tette, na jó a bnőm volt :) *(De ééédes...Zs.)*, leégette 15 ezer kilométer alatt a kocsin a fékbetétet és vele együtt a tárcsát is cserélni kellett, engem meg herélni a fájdalom miatt. *(Na barátom erre rácsesztél véletlenül nem a barátnőd tette miután „megfegyelmezted"? Zs.)* U.I: Elküldöm a betétet a szerkesztőségbe hogy tudjátok egymás buksiját simizni vele :) **lewe** *(Hát jobb is, ha ezek után nem adod a csajod kezébe...Zs.)* **(Egy kormos betét. Mindig erre vágytunk. Martin)**

Öröm: Szereztem egy nagyon jó barátot. *(Jó neked, én elvesztettem egyet...Zs.)*
Bánat: Még mindig nincs meg az X360-anom. *(Én a PSP-vel vagyok így. Zs).*
Pihenés: Nagyon jót nyaraltam. *(Ja, gondolom te nem anyáddal voltál...Zs.)*
576 konzol: Hát mindig nehéz ez az 1 hónap de kibírtam. **(Nekünk olyan könnyű volt, el sem tudom mondani! Martin)**
Siker: Sikerült leszoknom a WoW nevezetű drogról ;-) *(Küldöm Martin pofonját, hátha észhez térsz és visszaszokszz...Zs.)*
Játékok: Mivel nincs még meg az X360-anam semmi újdonság. **livingbox**

Lehet nem leszek „f*sza gyerek", de a nyár alatt én szinte teljesen elhanyagoltam a játékokat... buli, csajok, Horvátország, Balaton... :D *(Pont ettől vagy f*sza gyerek! Zs.)* **(Mindjárt elkezdelek sajnálni. Martin)** Kezdjük azzal, h a nyár első napján haverokkal csináltunk egy akkora nyárnyitó partit, mint a k****isten! *(Na a „rangodat most buktad el. Zs.)* Majd Horvátország, ahova haverokkal (és persze szülőkkel) mentünk, szóval ment a hülyüléséspiálásmegcsajozás ezerrel. *(Szülők mit szóltak? Ha jó fejek, gondolom adtak hányós zacsit meg óvszert...Zs.)* Majd itthon Balaton több alkalommal, és haveroknál alvás és jól beb***ás. :D Egyetlen egy „társam" volt, aki végig elkísért, ez az én drágaságom ez az én PSP-m. *(Oké, oké nem anyázok, csak szimplán irigykedek...Zs.)* Mit írjak utcsó mondatnak? ;) **Miroku (Martin a király? Martin)**

Ez egy csodaszép rövid nyár volt! :) **Steve Y** *(Az is csodaszép, hogy mennyire kreatív vagy...miért is tettem ezt be? Zs.)* **(Tényleg, miért is? Mondjuk 6 szó... Martin)**

Minden egy „szép" májusi napon történt, amikor is monoton munkámat végezve ráébredtem, hogy valami megváltozott körülöttem, nem azt az életet élem, amit eddig, teljesen beszippantott a szürkeség a folytonos tanulás és túlzásba vitt játék miatt, majd végül arra az elhatározásra jutottam, hogy változtatni fogok: átértékeltem mostani életem, összevetettem régi önmagammal és azt a konklúziót vontam le, hogy ha törik, ha szakad elkezdek újból élni, és csak a szórakozásnak fogok élni, és bepótolok mindent, amit hiányoltam az elmúlt időszakból. *(Azért levegőt se felejts el közben venni...Zs.)* **(Neked aztán van bajod. Akarsz róla beszélni? 06-90-998-9899. Martin)**
Az egész azzal kezdődött, hogy még az elhatározás napján elmentem egy buliba, ahonnan másnap enyhén ittasan tértem be a munkahelyemre és sikeresen kirúgattam magam (Az alkohol öl, butít és nyomorba dönt. Nem ebben a sorrendben persze. Martin), majd másnap jön a telefon volt barátnőm anyjától, hogy esetleg ráérek-e és van-e munkám, mert ő szívesen alkalmazna a cégüknél, és erre valahogy nem tudtam nemet mondani, így megtaláltam azt a munkát, amit imádok csinálni, szóval egy probléma már meg is oldódott. *(Na csak vigyázz! Közös lónak turós a háta...Zs.)* **(Még a múltkori barátnő, vagy már új lemez? Martin)**
Ettől kezdve elkezdődött az élet, majdnem minden nap partikba járás, csajozás éjjel-nappal, külföldre utazás, koncerthalom, Wan2-, Hegyalja-, Sziget-fesztivál, az önbizalmam és a boldogságszintem az egekben, ennél jobban nem is sikerülhetett volna



eleget tenni az elhatározásomnak. Végül a ló túloldalára való átesés és elindulás a lejtőn... túl gyakori lerészegedés, nemi úton terjedő kisebb fertőzések elkapása, családi konfliktusok *(Én szóltam előre...Zs.)*, pénzszórás, arcoskodás, ellenségek szerzése egyes nők felszedése miatt *(Barátnőddel + anyjával amúgy mizújs? Zs.)*, amire a pontot egy balul sikerült éjszakából való hazatérés tette fel, amikor is részegen kiraboltak és megfosztottak minden iratomtól és a telefonomtól. **(Én is megszívtam... Martin)**

Ekkor ráébredtem, hogy nem kéne túlzásba vinni a dolgokat, a boldogság erőltetett hajszolása csak egy bizonyos mértékben hoz tényleg örömet, nem szabad hagyni, hogy elragadjon a hév, igyekezzünk az optimális úton maradni... azóta komoly párkapcsolatban vagyok, kiegyensúlyozódtam, szeretem a munkámat, még mindig bulizok, csak mértékkel, még mindig játszok, csak mértékkel, még mindig tanulok, csak mértékkel... egyszóval: ÉLEK. *(Komolyan dicséretes...Zs.)*

Játékfronton: nyár elején beszereztem minden létező konzolt NES-ig visszamenőleg, végigvittem a Final Fantasy 12-t és a Majora's Maskot... Asszem ennyi. üdv: **MRenton** *(Csíplek!☺ Zs.)*

Akkor legyen hát ez a hatmondatos nyár. A kezdetben rám törő hatalmas szabadság annyira magával ragadott, hogy hatalmas erejével végül szikIának csapott ahogy, az iskola végeztével első éjszaka egy iszonyatosan nagy elázós bulit rendeztünk. Az egész nyár középpontját képező Skóciai utam végül is egész jól sikerült, bár nagyobb élményre számítottam, de így is sikerült tartalmassá tenni egy 12 éves kölkökből álló biciklis banda kötözködéseivel, egy sátánista család otthonában lévő éjszakai szállással, és a híres Lochness-szel. *(Te figyu: legközelebb veled tarthatnék én is? Zs.)* A part című film megtekintése végül rányomta bélyegét a nyár maradékára *(Bezöldültél, mint tavasszal a természet, mi?☺Zs.)*, a srácokkal megkerestük a legjobb strandot, amit Magyarországon találni lehet, eldöntöttük, hogy már csak ide fogjuk járni minden nap, aztán persze jött a rossz idő, mi meg inkább biliárdozni jártunk. **(Az idő mindig csak akkor jó, amikor a melóban / suliban szenvedsz. Legalábbis itt Újpesten. Martin)** Augusztus 20-án a Tűz és Víz napját hála az égnek sikerült megúsznunk, és ezen a napon zárult le életem egy óriási szakasza, mert a hatalmas viharnak sikerült elmosnia egy már kb. 3 éve tartó viszonzatlan szerelmet. *(Ezt az ominózus 3 évet annyi sráctól hallottam már, hogy kezdek félni a sajátomtól...Zs.)* Most már csak arra várok, hogy még egy valami Nagy BUMM következzen be, mely a legjobban tudná zárni ezt az emlékezetes nyarat. **Zone** *(Ez a csevegő jó lesz? Mondom én hogy robbantunk...Zs.)*

Görcsösen indultunk nyarunkra – jó kérdés, hogy miért, elvégre még tanulók vagyunk –, mert rengeteg mindent kellett volna tenni... Aztán egy 2 hetes tanfolyam keretében rájöttünk, hogy tudunk németül. **(Én egy hetes kúra keretében – Sziget – rájöttem, hogy gyűlölöm a mézes pálinkát. Martin)** Ezen felbuzdulva rávetettük magunkat a Wild Adaptar első két kötetére – de mint az őrült, ki letépte láncát –, melynek német kiadását valami isteni véletlen folytán sikerült idehaza beszereznem. Balatoni nyaralóban szétbicikliztük, úsztuk magunkat, némi szépirodalommal körítve. **(Ezt mind a négy fal között?! Zs.)** Utolsó balatoni hétre többedmagammal maradtam a nyaralóba, hol többek közt végigvittük a Silent Hill 2-t – valami isteni! Majd haza, net, Pucca (Garu!), egyéb tennivalók és In the End – Tekken Dark Resurrection Demo Disc (yessssss :D) by **Taki Kazama**

Az idei nyaram valahogy rövidebb volt, mint a többi. (De miért érzem minden évben ezt? :) Bár víz közelében keveset voltam, jól telt az idő a barátokkal. Most jöttem rá, hogy nem az a lényeg, hogy hol, sokkal inkább az, kikkel töltöd a szabadidődet. **(Úgy érzem ebben mindannyian egyetértünk...Zs.) (Nagy okosság. Nincs rossz buli, csak rossz társaság. Martin)** Fociztunk vakulásig, szóval remélem formában maradtam a szeptemberi tesiórákra... :D És végül örülök, hogy sikerült találkoznom egy fórumos (is) ismerősömmel, nevet nem írok, de remélem tudja kiről van szó! *(Krugmant alapul véve, legközelebb nyugodtan nevezd nevén...Zs.)* **Brad Meat**

Megszereztem a diplomámat a jogi egyetemen. *(Magna v. Summa cum laude? Mindegy, örülünk neked. Zs.)* Ennek örömére vettem egy PS 2-t, és hozzá a Dragon Quest 8-at. Hazavittem, nyomulok ezerrel, pontosabban nyomulnék, de a progi valami memory cardot kér; bakker azt meg a nagy izgalmamban elfelejtettem venni. Így hát azt is vettem hozzá – én még régi SNES-es arc voltam, ez a memory card dolog kicsit új volt :), pedig van N 64-em is, de arra csak olyan gamék vannak, aminek nem kell memory pack. **(Még jó, hogy TV volt otthon. Martin)** Lett állásom: ami egyrészről jó, de másrészről gáz, mert annyi volt a nyaramnak. A VB-t nem a németek nyerték, ami egy pöttyet letört. *(Egyáltalán nem értünk egyet...Zs.)* **Gbz McColish**

2006 nyara: rengeteg alkohol fogyasztás. Tucatnyi grillparty, jó sok zabálás, majd ezeken is rengeteg alkohol fogyasztás. *(Véralkoholszinted hogy van? Zs.)* Jó pár csaj befűzés, de igazán nagy sikerrel nem járás, mert szinte mindig részegnek levés, ezért második alkalommal lepattintás. *(Én már elsőre leírtalak volna...Zs.)* **(Én leitattam volna a csajt is. Pancser. Martin)** Playstation 2-t szinte be sem kapcsolás, ezért Dualschock 2-n ujjnyi vastag pornak levés, de majd most összel letörlés. **(Vagy alkohollal lemosás. Martin)** 2006 nyarával összességében elégedetlennek levés. *(Téged elolvasás, majd fejfájás csillapítózás...Zs.)* **Retek**

Számomra az idei nyár sok meglepetést, boldogságot és bánatot tartalmazott, sok helyen megfordultam, sokat voltam a barátokkal, viszont annál kevesebbet konzoloztam, utóbbit csak rosszidőben, de sajnos (vagy nem sajnos) elég gyakran volt ilyen. Olaszországban focimánia volt, mindenki Gattuso és Grosso mezben rohangált, el sem tudnám képzelni mi lett volna, ha valaki kitárulkozik, hogy ő Franciaország fan *(Lennének ötleteim...Zs.)*, de hála Istennek nem történt ilyesmi, pánik lett volna. Persze volt ezernyi szép dolog is, mint pl.: a lányok, a tenger, és a forró homok, imádtam és csak említésképpen, lefekvés előtt olvastam az 576 Konzolt. **(Hozd ki az ellenőrződet. Ötös! Martin)** Balatoni BB napok, talán ez volt a legszebb és legemlékezetesebb kirándulásom a haverokkal *(Mivel nem írtad, gondolom neked ez metafora a berúgásra...Zs.)*, kimondhatatlanul jól éreztük magunkat. Aztán készülni kellett a sulira, ez már kevésbé jó dolog, de mindent jóban van valami rossz, ezért nem vagyok elkeseredve. Pár nappal később el kellett kísérni egy két arcot pótvizsgázni, volt aki átment, volt aki nem. **(Ha jól emlékszem gimi másodikban megborultam matekból. Nem annyira voltam ott a szeren, ha a piacon 1 almát vettem, azzal is átvertek. Bemegyek, kérdezem hova fogok járni. Mondják B. Víz lever: a B-ben kizárólag rossz csajok vannak. Mondom legyen A. Nem. De. Nem. Mondom oké kiiratkozom. Trolira fel, hol a legközelebbi esti. Pont ott tett le. Beiratkoztam. Martin)** *(Itt hívnám fel a figyelmeteket hogy puska v. súgás +3 év rács Zs.)* Utolsó mondatom témája csak annyi lenne, hogy fantasztikus volt 2006. nyara, és hogy 576 Konzol Forever! **Bandee**

Életem első nyara (mióta megvan az Xbox), hogy csak multiban játszottam vele a haverokkal. Életem első nyara, mikor a haverokkal elmentünk sátorozni a legnagyobb esős időszakban (térdig érő víz a sátorban) *(Lábgomba zsír...Zs.)* **(Egyszer voltam egy vizitúrán. Szakadt az eső, csak az én sátram nem ázott be. Kérdezi egy szőke, hogy nálam alhatna-e, mert már tokától-bokáig átázott. Mondom neki van elég hálózsák, az enyémben a buli pont most kezdődik el. Mondja oké, de előbb még befúj szúnyogriasztóval. Reggel kelünk, felnézek, vastag sávban ázik a plafon ott, ahol befújt. Rövid szerelem volt. Martin)** Nem az életem első nyara, mikor ámor részeg és nem tud célozni. *(Ti fiúk előszeretettel toljátok másra a felelősséget! ☺ Zs.)* Hat óra a tengerben, majd pihenésképpen fifa 2006 és Def Jam, persze multiban. Sport minden mennyiségben (tenisz, kosár, foci).Új ismerősök szerzése, új barátok, új csajok **Liksi** aka **Mutant**

Augusztus elején szabadság kivevés, így egy rövidke időre 576 Konzol olvasás félbehagyás és fiókba eltevés (nem alulra, hanem felülre!). Másnap vidékre (barátnő családjához) vonatozás *(Nekem ez magas... akkor miért hagytad otthon?! Zs.)*, ott nyaralás – kerékpárt magunkkal szállítás és azt ott jól kihasználás! **(Nem vittél Konzolt? Na hozd ki az ellenőrződ, büdös kölyök! Martin)** Vidéken családlátogatás, biciklizés, sétálás, sok evés-ivás, DVD-zés, vásárlás, majd 7 nap múlva hazavonatozás – kerékpárt nem otthagyás! 2 nap múlva barátnő nővére + barátja fővárosba eljövés és 7 nap itt töltés. 7 nap alatt sok sétálás, vásárlás, mászkálás, pénz költés, majd augusztus 20-án AIR RACE megnézés és tetszés, tűzijátékot Lánchíd pesti hídfőjénél várás, abból 5-10 percet látás, majd nagyon nagy, sikoltozó tömegben, bőrigázva hazamenekülés és nagy szerencsénkre ennyivel megúszás... Szabadság véget érés, munkába újra elmenés, fiókból 576 Konzol elővevés és nagy izgalommal, kíváncsisággal tovább olvasás... **granturismo** *(És fejlövés + agymenés...Retekkel tán haverok vagytok? Zs.)*

Ez a nyár merőben más volt, mint az eddigiek. A pihenés és semmittevés messze elkerült. Lázas szervezkedéssel, egyeztetéssel teltek napjaim. A hónapok csak pörögtek, de ennek ellenére nem láttam a fényt az alagút végén. Megkönnyebbülten sóhajtottam, mikor pontot tehettem a listám végére. 2006. augusztus 26-án MEGNŐSÜLTEM... **Allitta** *(Fogadd őszinte gratulációmat, de szerintem a listád még csak most kezdődik... majd írj, hogy hogy megy!☺Zs.)* **(Haver, nem is tudom, hogy részvétet kívánjak vagy sok szerencsét. Azt mondom hajrá! Martin)**

Új para-betegséget sikerült magamra sózni. Úgy nevezik tériszony. Lenéztem egy bazi magas hídról Horvátországban. Úgy besokkoltam, hogy 5 órát csak ültem dülledt szemekkel. Még mindig ott ülnék, ha csak egyedül élnék a Földön. 2006 nyara soha többet ne ismétlődjön meg. **1mzolee0** *(Jó múltkor egy pók ereszkedett mögém, miközben tusoltam... ja még nem mondtam? Arachnofóbiás vagyok. Szerintetek? Zs.)* **(Amióta az eszemet tudom a földszinten lakom. Egyszer felhívott a „szomszéd" néni a tizedikre, hogy roszszul lett a férje, segítsek. Gondoltam nagy elánnal kinézek az ablakon... majdnem két mentőt kellett hívni. Jó, másnapos voltam. Martin)**

Íme a konklúzió: nyáron minden pasi berúgott, millió + 1 csajt megdöntött – amire persze marha büszke – és szétbulizta az agyát. **(Miért kollegina, mit kellett volna csinálni? Jól tették. Martin)**

Martin azt mondta, neveljelek meg benneteket... ezt elnézve lesz dolgom bőven! Az az igazság, hogy imádok egy szem nőnek lenni egy csomó hím között :D!
Erről ennyit, várom a jövő havi oltásaitokat! **Zsina**

A Csevegő Művek felvételt hirdet.
Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat.
Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM / DVD

Maraton életre-halálra /Marathon Man/

Műfaj: oldszkúl thriller
Rendező: John Schlesinger
Szereplők: Dustin Hoffman, Laurence Olivier, Roy Scheider, William Devane
DVD: angol 5.1, német, cseh mono, magyar felirat
Extrák: werkfilm, előzetes, interjúk, próbafelvételek

Öreg thriller, nem vén thriller – tartja az átmenetileg eredeti formájától megszabadított mondás. És hogy ez mennyire így van, arra a Maraton életre-halálra a legjobb példa, mert nemcsak hogy csont nélkül hozza a zsánertől méltán elvárható színvonalat még ma, vagy harminc éve leteltével is, de a benne helyet kapott kínzójelenet magasan veri az összes modern ultrarealisztikus disznóvág... akarom mondani horrofilm bélcincálós, szemkiégetős, láblevágós vásári mutatványát. Pedig az ominózus rész nem sokat, szinte semmit nem mutat, mégis, ahogy Laurence Olivier gyakorlott vallatóként egy doboz fogászati segédeszközzel húzza ki szó szerint az információt a megszeppenten pislogó Dustin Hoffmanból, az maga a borzalom. De ne ugorjunk rögtön a dolgok közepébe és csévéljünk vissza jó egy órát. Itt pont jó is lesz... Ismeretlen papi ballag a flancos bank előcsarnokában, elővarázsol valami nagyon titokzatosat a szigorúan őrzött bankfiókból, majd öt percen belül a rövidebbet húzza egy olajjal töltött tartálykocsival való ütközéskor. Vágás. Babe (Hoffman) miután hazaért a megszokott napi futásból, ugyanazzal a lendülettel bealszik a kádba. A két mozdulatsor között mintegy mellékesen beduruzsolja a televízió, hogy a film eleji nímand egy bizonyos Dr. Christian Szell nevű náci háborús bűnös testvére, úgyhogy ne itt tessék nyitogatni a chips-es zacskókat, mert annak uszkve 2 óra múlva erőteljes fejvakargatással és butánnézéssel járó következményei lesznek. Vágás. Doc (Roy Scheider) szintén titokzatos üzleteket bonyolít, közben majdnem megölik. Kétszer. Vágás. Nagyjából ezek lennének a történet fő szálai, de ne ringassa magát senki hiú ábrándokba, még közel sem érintettük akár csak az összes fontosabb szereplőjét a filmnek. Az egészen kiváló Éjféli cowboy (és az annál inkább olcsójános Második legjobb dolog) 2003-ban elhunyt rendezője ugyanis maximális hőponton heviti a sztorit és ezután is sorra veszi be a történetbe az újabbnál újabb eseményeket és szereplőket, hogy aztán profi zsonglőrként vagy 60 percen át váltogassa azokat példátlanul szórakoztató módon. Ám Schlesinger amilyen kiváló artista, éppolyan csapnivaló bűvész így amikor a film második felétől előtérbe kerülnek a thriller elemek, képtelen elrejteni, hogy a nagy hévvel indított, ígéretesnek tűnő mellékszálak nincsenek rendesen kibontva. Babe családi tragédiával fűszerezett múltja, valamint a végjátékban a fiókból előrántott barátnő figurája igazán megérdemelt volna némi plusz időt, igaz, már így is üti a lélektani választóvonalat jelentő két órát a játékidő, így ez még elnézhető. Elnézhető, mert amúgy minden összetevő a helyén van, a rendezés bár nem kiemelkedő, azért tartogat néhány finoman kidolgozott beállítást, a sztori is kellemes, nincs „túlcsavarozva” és hát az se igazán meglepő, hogy Laurence Olivier és Dustin Hoffman hozza a szokásos formáját (Olivier különösen tenyérbe mászó), így már csak az a felettébb bosszantó apróság állhat a minőségi szórakozás útjába, hogy 2002-es kiadású DVD elég nehezen beszerezhető manapság, de ez a számítógépek és a szélessávú internet világában nem jelenthet komolyabb problémát... legalábbis ezt hallottam valahol.



ZENE

Robots In Disguise – Get Rid! /Crosshair Music/

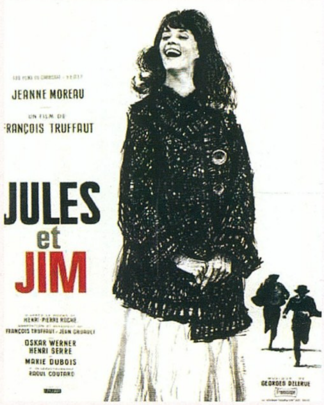
Régóta nyílt titok, hogy a robotok köztünk járnak. Ördögi praktikáikkal szép lassan beférkőztek társadalmunkba és a magasabb körökbe férkőzve megpróbálják irányítani azt. Ehhez mérten a kultúrának sincs olyan része, amibe ne tették volna be fémlábukat: az As1m0v ködnevű íróbot intellektuális oldalról bombáz sci-fi-nek álcázott propagandaanyagával, gyerekek generációi nőttek fel a felszínen bohó, valójában hipnotikus üzeneteket közvetítő Transformers epizódjain és a könnyűzene is kontroll alatt van tartva... legalábbis volt, amíg a Daft Punk önfeláldozó módon nem leplezte le magát (Human After All). Az utánuk tátongó helyet a Robots In Disguise einstandolta le villámgyorsan, akik két dögös csaj képében tervezik meghódítani a világot. Sue Denim és Dee Plume (avagy könnyebben megjegyezhető formában a szőke, meg a barna), a kellően robotikus indie disco ligában próbálták szerencsét és a gyermekmesékben szereplő szegénylegény sorminta alapján fortéllyal és csőre töltött szintetizátorokkal végül el is nyerték a táncparkett-birodalom felét, ám ők ahelyett, hogy felmarnák a jutalmat és a bádibildingező herceg kezét, inkább elviszik a sárkányt egy atom buliba, ahol mintegy mellékesen eljátsszák az ellenállhatatlan Dj's Got a Gun c. dance/punk/funk szörnyeteget. Ebben az opusban a lányok arról nyivákolnak, hogy a DJ megunva, hogy idióta kérésekkel bombázzák (Handbag? Techno? Disco? Electro?) és senki nem táncol, nemes egyszerűséggel pisztolyt ránt és... És ez még csak egy volt a csodálatosan elszállt 9 számból, hirtelen nem is tudom, hogy a francia dizsi hőskorát megidéző La Nuit, az erotikus horror-downtempo Voodoo vagy az egyenesen kiváló You Really Got Me c. Kinks feldolgozás kerüljön bővebben bemutatásra. Az azonban bizonyos, hogy ritka szórakoztató anyag került piacra a Get RID! személyében, de félő az év legviccesebb albuma címre nem jogosult, mivel azt már lefoglalta Paris Hilton. (Tényleg Martin, igazán dedikáltathatnád a CD-m, ha már úgyis Te főszerepelsz a csaj legújabb videójában... :)



KÖNYV

Henri-Pierre Roché – Jules és Jim /Jules Et Jim/

Zsülészsim. A kortárs francia irodalom kiemelkedő regénye, a belőle készült Truffaut adaptáció szintén tömegeknek csavarta el a fejét és mellesleg a '93-as magyar kiadás évekig hevert békés mozdulatlanságban az egyik eldugott könyvespolcon, amíg hirtelen ötlettől vezérelve be nem dobtam a hátizsákomba öt másodperccel a Balatonra való indulás előtt. Ettől persze még valószínűleg masszív parlagon hagyás lett volna továbbra is a sorsa, ha a mellé rendelt Irwine Welsh regény (Pornó) nem egy maximálisan ízléstelen szín és képi világú borítóban (szopósszájú guminő vadrózsaszín háttér előtt...) szándékozott volna az eladási listák csúcsára törni. De mivel így esett, félvén, hogy a negyvenes évekbeli virágos fürdőruhában pompázó idős nénik a „nade fijjatalember” origóból kiinduló intelmek egész sorozatát zúdították volna arra nem érdemes fejemre, inkább előkapartam a J&J-t, jól leégtem, nem zaklattak nagymamák, zaklattam viszont pár csinos bölcsészcsajt, akik látván mit olvasok menten a karjaimba dőltek és a nap végére szépen ki is végeztem az alig kétszáz oldalas könyvet. Tudom ez nem nagy teljesítmény, de talán most mégis, hiszen a szerző narrációjával kísért történetre gond nélkül rá lehetne sütni a vontatott jelzőt, révén az általa használt tömondatos megfejtések, néhol erősen emlékeztetnek az elemistás „hogyteltanyarad” fogalmazások kevésbé érett darabjaira, DE egyben lenyűgözően olvasmányos módon tálalnak egy merőben triviális témát, ami meg már ugye nem mondható el a kis Szabó Melinda „Miért szeretek jobban otthon Tokijóhotel hallgatás közben Barbizni, mint a nagymamánál etetni a tyúkokat” című értekezéséről. Ez persze nem zárja ki, hogy Melindácskában valahol nagyon mélyen ott rejtőzik generációjának kiemelkedő írója, mint ahogy Roché is csak 74 éves korában alkotta meg eme regényét, mely Jim és Németországból importált legjobb haverja, Jules évtizedeken átívelő barátságának és zavaros nőügyeinek krónikája, ami a Käthe-val (hivatalos végzetaszonnya) való találkozásig akár még vidámnak is nevezhető, utána viszont már nem annyira. A furcsa szerelmi háromszöggel néhol egészen forró dolgokba tenyerelő Roché nemcsak éveinek számát meghazudtolóan lobbanékony stílusban tud beszélni a témáról, de Käthe személyében egy a korán messze túlmutató (1953) női karaktert alkotott meg, aki ha kedve tartja csupa báj és kedvesség, de ugyanakkor pont úgy használja kénye kedve szerint a férfiakat, mint ahogy azok próbálják kihasználni őt. Ez megdöbbentő módon a filmverzióból is egészen kiválóan átjön (nemhiába Truffaut azért még tudott rendezni), de erről majd máskor, de remélhetőleg nem máshol.



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.30

PS2

Ace Combat 5: The Unsung War	13999	ősz
Cars (Verdák)	13999	kapható!
Driver: Parallel Lines	12999	kapható!
FIFA 07 **Magyar felirat és hang !!**	14599	szept.vége
FIFA Street 2	14599	kapható!
Flow Urban Dance + Táncszőnyeg	9999	kapható!
Formula One 2006	13999	szept.
Grand Thef Auto: Liberty City Stories	9999	kapható!
Hitman Blood Money	16999	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12998	szept.vége
Madden 07	14599	kapható!
Metal Gear Solid 3 Substance	október	október
NBA 07	14599	október
Need For Speed Carbon	14599	nov.eleje
NHL 07	14599	szept.vége
Pirates of The Caribbean 2.	11999	kapható!
Pro Evolution Soccer 6	október	október
Sims 2 Pets	14599	okt.vége
The Godfather - gyűjtői v. (fémdoboz)	15989	korl. pld.
Tiger Woods 07	14599	szept.vége
Tomb Raider Legends	15999	kapható!
Tourist Trophy The Real Riding Sim.	15999	kapható!

PSP

Burnout Legends Platinum	6299	kapható!
Cars (Verdák)	14999	kapható!
Daxter	13499	kapható!
Def Jam: Fight For New York	11699	kapható!
FIFA 07	11699	szept.vége
FIFA Street 2	11699	kapható!
Fight Night Round 3	11699	kapható!
Godfather	11699	Szept.
Harry Potter and the Goblet of Fire	7999	akciós
LocoRoco	13999	kapható!
Lord of the Ring : Tactics	7999	kapható!
Metal Gear Acid 2.	13999	kapható!
Metal Gear Solid Digital Graphic Novels	szept-okt.	szept-okt.
Need For Speed U. Rivals Platinum	6299	kapható!
NHL 07	11699	szept.vége
Pro Evolution Soccer 6	október	október
Silent Hill Experience (SH-es extrák)	3999	kapható!
Sims 2 Pets	11699	okt.vége
Socom Fireteam Bravo	13499	kapható!
Splinter Cell : Essential	13999	kapható!
Syphon Filter Dark Mirror	13999	Szept.
Tekken Dark Ressurection	ősz	ősz
PSP készülék 54999-től	kapható!	kapható!

PS2 Platinum és Akciós

Battlefield 2 Modern Combat	6299	kapható!
Brothers in Arms Road to Hill 30 Pl	6666	kapható!
Crash Bandicoot Platinum	6999	kapható!
Crash Nitro Kart Platinum	6999	kapható!
F1 2005	5799	kapható!
FIFA Street Platinum	6299	kapható!
From Russia With Love	6299	kapható!
Gran Theft Auto III. Platinum	5999	kapható!
Gran Theft Auto Vice City Platinum	5999	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5799	kapható!
Grand Theft Auto San Andreas Pl	8999	kapható!
Jak 3	5799	kapható!
Jak X	5799	kapható!
Killzone Platinum	5799	kapható!
Medal of Honor European Assault Pl	6299	kapható!
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	6999	kapható!
Monster Hunter	5999	kapható!
Moto GP 4	5799	kapható!
Need for Speed Underground 2 Pl	6299	kapható!
Prince of Perisa 2 Platinum	6666	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	6999	kapható!
Ratchet Gladiator	5799	kapható!
Resident Evil 4	5999	kapható!
Resident Evil Outbreak File 2	3999	kapható!
Sims 2	6299	kapható!
Viewtiful Joe	3999	kapható!
Viewtiful Joe 2	3999	kapható!
Without Warning	3999	kapható!

Double Screen/GameboyAdvance

Animal Crossing /DS	11999	kapható!
Brain Training /DS	11999	kapható!
Over The Hedge/GBA	12998	kapható!
FIFA World Cup 2006 /DS és GBA	9599	kapható!
Final Fantasy IV /GBA	11999	kapható!
Ice Age 2 /GBA	12999	kapható!
Juka and the Monophonic Menace /GBA	7999	kapható!
Mario Kart /DS	11999	kapható!
Metroid Prime Hunters	11999	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék! /DS	11999	kapható!
Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA	13999	kapható!
Prince of Persia+Tomb Raider /GBA	9998	akciós!
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	kapható!
Sims 2 /DS és GBA	11699	kapható!
Super Mario Bros !	11999	kapható!
Trauma Center Under the Knife /DS	11999	kapható!
Nintendo DS LITE készülék	39999	kapható!
- fehér és fekete színben		

XBOX 360

Battlefield Modern Combat	15899	kapható!
Call Of Duty 2	16999	kapható!
FIFA 06	15899	kapható!
FIFA 07	16899	szept.vége
LOTR: Battle for Middle Earth II.	16899	kapható!
Madden 07	16899	szept.
Moto GP 4	16999	kapható!
NBA Live 07	16899	okt.eleje
Need For Speed Most Wanted	15899	kapható!
NHL 07	16899	okt.eleje
Prey	16999	kapható!
The Elder Scrolls IV: Oblivion	16999	kapható!
The Godfather	16899	szept.
Tiger Woods PGA Tour 07	16899	szept.vége
Tomb Raider: Legend	16999	kapható!
X-men III The Official Game	18999	kapható!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
FIFA 06	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

576 KByte

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

